UCG

PLAYSTATION 4 | Wii U | XBOX ONE

次世代 专辑VOL.2 NEXT GEN SPECIAL

星球大战 战斗前线

次世代 专辑VOL.2 NEXT GEN SPECIAL

CONTENTS

特别策划

2 天际之路
Bethesda Softworks三十年史诗传奇

11 未来展望者
Looking Glass工作室的兴衰

独占强作

19 血源诅咒

49 魔界战记5

86 闪乱神乐
夏日对决 少女们的选择

91 海贼无双3

112 九阳神功

116 南瓜先生大冒险

125 腐烂国度 周年版

137 异度之刃X

跨界特攻

158 最终幻想 零式 高清版

176 鬼泣DMC 决定版

成就奖杯堂

190 极限竞速 地平线2
×速度与激情

192 切僵尸Kinect

193 泰坦放克

DLC 补完计划

197 邪恶深处

205 使命召唤 先进战争

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《次世代专辑》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《次世代专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《次世代专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《次世代专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《次世代专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《次世代专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《次世代专辑》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：ucg@ucg.cn

BETHESDA GAME STUDIOS

天际之路

文 清国清城 编 稀饭 美编 NINA

Bethesda Softworks 三十年史诗传奇

每年 E3 展，除了索尼、微软、任天堂这三家硬件商的展前发布会之外，很多一线大发行商也会举办自己的发布会，比较受关注的包括 EA、动视暴雪、育碧、Square Enix 等。而今年，还有一家制作与发行一体化的公司也将举办 E3 展前发布会，并且早早引起了各路媒体的关注。这家公司就是 Bethesda Softworks。你也许还没有意识到，这家以《上古卷轴》和《辐射》闻名于世的公司，已经成为全球第一 RPG 开发兼发行商。2011 年发售的《上古卷轴Ⅴ 天际》以超过 2000 万套的惊人销量成为史上最畅销的 RPG。无论这次 Bethesda 公布的是《上古卷轴Ⅵ》还是《辐射 4》，它必将成为次世代 RPG 的标志性大作。

1 科学家的实验

1986 年，麻省理工学院培养出来的科学家克里斯托弗·韦弗（Christopher Weaver）决定做一个实验，他创办了 Bethesda Softworks，要做一款靠谱的体育游戏。近 30 年来，Bethesda 稳步发展，从曾经充满创新的创业公司，到如今的千万级大作锻造者，在此过程中，它吸收了多家极具实力的公司，跻身全球一线游戏发行商的行列。

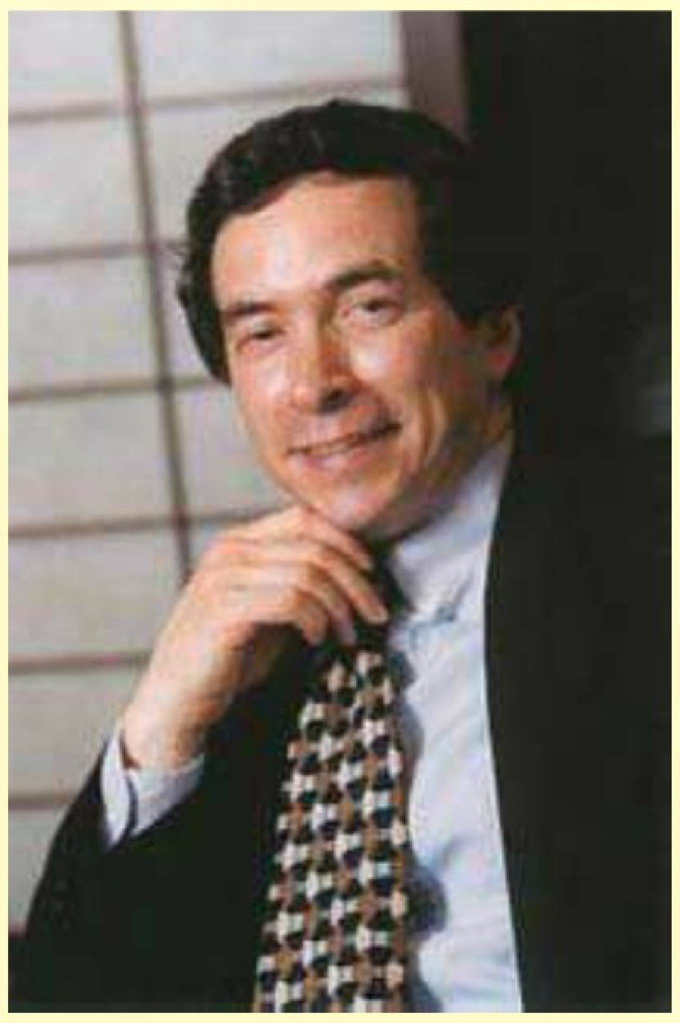
1999 年，韦弗和当时的首席执行官罗伯特·阿尔特曼（Robert Altman）对公司进行重组，成为 ZeniMax Media 的一个部门，后者其实也是他们创办的公司，目的是吸引投资者。从那时起，韦弗逐步交出了自己的管理权，2002 年他从这两家公司彻底隐退。此后他重返 MIT 专注于科研与教育，如今他仍然是 MIT 的教授。

克里斯托弗·韦弗在大学毕业后就进入了美国广播公司（ABC），担任通讯工程师。年纪轻轻的他，对电视广播行业的技术发展前景有着敏锐的判断。他写了多篇技术备忘录给上级，深入分析未来的电视播送技术趋势，并指出卫星与宽带网络将对传统有线电视网络造成巨大冲击。他的这些建议引起了公司高层的重视，因此很快被提拔为技术预测师。他的直属上级是当时负责新项目投资的赫伯·格兰纳斯，以及电视台的首席执行官莱奥纳多·戈登森。

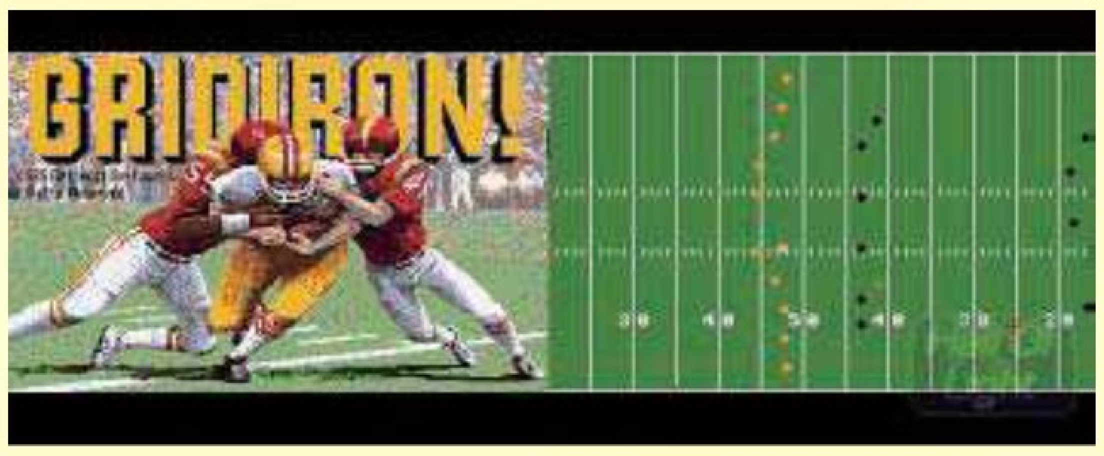
当时韦弗关于有线电视网络分发系统的技术分析文章不仅在 ABC 内部造成震动，也引起了外界的广泛关注，多本国家级杂志都做出了报道。美国有线电视协会也对此十分关注，并邀请韦弗为他们建立科学与技术办公室。他所扮演的角色，主要是负责游说有线电视行业各厂商，告诉他们有线电视网络除了可以播送电视节目外，还可以承载很多内容的分发。

韦弗帮助有线电视协会的多家会员企业开发了最早的有线电视高速网络，用传统的有线网络传输非传统的数据。此后还有多个政府组织请求他的支援，不久他成为众议院通讯小组委员会的首席工程师。他参与撰写的文献影响了打破电信垄断的相关法案，帮助解决了国际数据与卫星相关技术问题，让有线网络产业与电视广播业者更公平地进行竞争。

在政府部门工作了几年后，韦弗离职创办了 Media Technology，该公司的主要业务是为多家财富 500 强公司及政府部门做技术与多媒体咨询。其中的一个工程师艾德·弗拉切（Ed Fletcher）建议韦弗进入新领域，比如电子游戏。韦弗相信个人电脑将会成为与电视机一样普及的家用电器，未来将会有更广阔的娱乐应用，因此他对电子游戏的未来也非常看好。艾德是一个狂热的橄榄球迷，所以他们的第一款游戏



▲Bethesda Softworks创始人克里斯托弗·韦弗。



▲Bethesda Softworks的处女作《Gridiron》。

就锁定了橄榄球。韦弗本人对橄榄球一窍不通，不过在物理学和图像互动方面很有研究，当年在大学时就做过研究。所以这款游戏就由艾德做策划，韦弗解决技术问题。

当时受到机能和技术的限制，几乎所有的体育游戏都是“表格型”构造，球场实际上是按照一个个格子拼起来的，球员逐格移动，球员与球员之间无法实现互动。韦弗将物理系统加入游戏，开发了《Gridiron》，该作在 1986 年发售后获得了热烈反响，被赞誉为史上最真实的橄榄球模拟游戏。

2 视频魔法

▲Bethesda Softworks的早期合影。

韦弗自从毕业之后就在从事各种高端专业技术领域，游戏这种新兴娱乐在当时看来十分简陋，与韦弗之前的职业经历也不相符。但韦弗说，开始做游戏后，他发现之前从事的各种技术领域简直都是在为游戏做储备。

在此之前，韦弗曾与农业器械集团的朋友有过合作，打算将其实验室的一些研究项目商业化，美国国防部先进研究项目局提供资金。他们做了一份总共 400 多页的商业计划书，MIT 的工业联络处帮助他们联系风险投资。他们找到了电器行业的一个富商，他的女儿正好也在 MIT 学习。

资金与计划书都就位之后，他们成立了“视频魔法实验室”。他们找了一些好莱坞最优秀的技术专家，在环球影城的摄影棚拍摄了背景视频。同时他们开发了一些核心技术，用户可以用手势与屏幕中的画面进行互动——类似于几十年后的 Kinect。此外还有一些工具可用于互动视频的剪辑。“当时我们还不知道，我们所用的这些技术和技巧，以及我们开发的工具，已经领先市场很多年。”韦弗说。

虽然“视频魔法”的技术非常先进和前沿，可惜的是市场时机并不成熟。该技术使用了最早的视频光碟，其读盘速度、稳定性等方面有所欠缺。这些技术虽惊艳，却无法转化为商业成果。此外提供资助的富商也出现了资金问题，他们决定中途撤资，并将已有的研究成果转让。

韦弗不想就此放弃梦想，他和公司的一名高级工程师决定自己单干。之后几年，他们在通信、计算机、操作界面等行业积累了一些资金和经验，攒够钱之后终于创立了 Bethesda Softworks。实际上当时的启动资金也就是 10 万美元。

Bethesda 初创时只有三四人，韦弗当时还没有结婚，他把自己所有的钱和时间都放在了 Bethesda 的身上。那时他没日没夜的工作，没有周末，没有休息。

在 Bethesda 成立初期的主程序员是艾德·弗拉切，在公司成立之前，他和韦弗在游戏领域已经有一些技术尝试，比如为使用镭射光碟的街机开发工具与相关技术，在街机上实现真人实拍般的画面效果。他们还一起为大型零售连锁店开发了最早的商用电子价目单。

来自丹麦的本尼·詹森（Benni Jensen）是 Bethesda 的第二个主程序，他的笔名是朱利安·雷飞（Julian Lefay）。他是从另外一家公司跳槽到 Bethesda，当时被朋友们尊称为“来自欧洲的最强地下程序员”。韦弗说：“如果说我是《上古卷轴》的生父，那么朱利安就是他的养父。他是我在游戏行业那么多年碰到过最才华横溢、最具创造力的程序员。”

3 EA的阴谋

▲Bethesda Softworks开发的《终结者》。

关于 Bethesda Softworks 的名称由来，首先是因为其创立地点位于马里兰州 Bethesda 市。原本韦弗打算起名为“Bethesda Softwerke”，看起来像个德语名词。但是已经有一家弗吉尼亚的软件公司注册了这个名字。韦弗也曾想过取个其他特别点的名字，比如在名字里加上“Magic”，以传承之前的创业努力，但最后还是决定叫 Bethesda Softworks。

Bethesda 创立初期的办公地点就是韦弗自己的家，在第一款游戏发售并取得成功之后，他们在 Rockville 地区找了一个正式的办公区，写字楼旁边就是一条高速公路。由于地处华盛顿市郊，每到上下班时间，高速路口都挤满了往返华盛顿的车流，而 Bethesda 的员工们就可以畅快享受反向道路的疾驰狂奔。

另一方面，《Gridiron》以其逼真的物理效果引起了同行的强烈关注，主打体育游戏的 EA 有意收购 Bethesda，利用其技术开发全新的《约翰·麦登橄榄球》。实际上 EA 的这个王牌橄榄球系列，确实是由 Bethesda 提供了首作的技术支持。由于当时《Gridiron》的引擎处于业界的绝对领先水平，EA 花了一笔不小的开支与 Bethesda 签约，用《Gridiron》的底层引擎以及游戏系统技术开发《约翰·麦登橄榄球》。可以说《Gridiron》极大地影响了早期的“《麦登》系列”，为其顺利发展成美国国民级体育游戏铺平了道路。

在《Gridiron》之后，Bethesda 打算用相同的物理引擎和游戏技术开发一款冰球游戏。他们联系了波士顿的著名球星波比·欧尔，还有当地的华盛顿首都队，通过他们完善冰球游戏中的专业细节。比起橄榄球明星，冰球明星不那么会耍大牌，而且大部分也都是游戏迷，也有不少人玩过《Gridiron》。原本该作打算命名为《波比·欧尔冰球》，但当时最红的冰球明星是韦恩·格雷斯基。通过一些冰球朋友的引荐，他们取得了格雷斯基的经理人麦克·巴奈特的支持，最后成功获得授权，《韦恩·格雷斯基冰球》随之诞生。

80 年代末 Bethesda 的另一个标志性作品是《终结者》。自从 1984 年首部上映后，该片就受到多家游戏公司的关注。很幸运的是，韦弗获得了版权方的青睐。这是 Bethesda 在体育游戏之外的首次尝试，他们对原有的物理引擎和工具进行了功能拓展，使其能在不同领域发挥更多样的功能。《终结者》也是最早的 FPS 游戏之一，虽然看起来更像是一款 2D 的光枪游戏，但在本作中也尝试了许多新技术，并且影响了 FPS 游戏类型的未来发展。韦弗说：“很多人，包括 id Software 的那些孩子们，都到芝加哥游戏展上我们的展台前参观。大家很喜欢我们设计的视角，后来 id Software 在他们的游戏中很好地应用了这种视角，并取得巨大成功。”

Bethesda 的规模虽小，但是从他们的首款游戏开始就自己做发行，其大部分游戏都是自主发行。此外，Bethesda 还是当时惟一拥有游戏生产与包装工厂的工作室。韦弗说：“事实证明这是我们做过的最明智的决策之一。通过这家工厂，我们能够将生产成本控制到最低，并且能够轻松控制产量与库存，给经销商也提供了保障。Bethesda 能够比其他竞争对手更快地响应经销商的订单需求，实现快速补货，同时又避免积压，最大化地捕捉市场商机。当时 Bethesda 的工厂产能大概是每天 5 万套游戏，有大订单需求时可以三条生产线同时开工，而且办公室的楼下就是发货点。可以说，这家规模不大的游戏公司，已经建立了自己完善的产业链。

这些基础设施为《韦恩·格雷斯基冰球》的大成功提供了坚强的后盾，该作很快成为雅达利 ST、Commodore64、Commodore128 等主机上最畅销的冰球游戏。不过 Bethesda 毕竟人手不足，从游戏构思到设计、编程，再到说明书、包装盒设计、发货，全都由内部搞定，难免忙得焦头烂额。随着游戏销量的持续增长，Bethesda 自身的生产发行能力也变得有所不足，因此不得不引进了外部合作伙伴进行补充，在此期间的部分游戏由 EA 和 THQ 发行，不过主力游戏仍是 Bethesda 自主发行。《Gridiron》曾尝试与 EA 联合发行，通过 EA 更强大的发行网络，一度实现销量暴增。但 EA 自己的《约翰·麦登橄榄球》发售后，为了独霸橄榄球游戏，EA 故意取消了对《Gridiron》的所有营销资源支持，导致其销量暴跌。韦弗为此状告 EA，要求赔偿 700 万美元。该诉讼案的结果并未对外公布。从此 Bethesda Softworks 与 EA 成为死敌，先后有过多次正面冲突。

4 上古传奇

▶《上古卷轴 竞技场》是最早采用主视点呈现的RPG之一。

《Gridiron》的成功奠定了 Bethesda 初期的发展基调，即以体育游戏为主力。在该作发售后的 6 年时间里，Bethesda 开发了 10 款游戏，其中体育游戏占了 6 款。还有 4 款是著名影视作品改编。虽然 Bethesda 的早期游戏都是通过授权引起玩家注意，但韦弗一开始就知道，只有打造自己的原创 IP 才能实现长远健康发展。

韦弗一直梦想创造一个真正的原创大作，开发员工们所热爱的游戏。其实 Bethesda 的大部分员工并不喜欢体育游戏，只是因为收入稳定才选择了这个类型。Bethesda 的核心开发团队都是忠实的纸上战棋游戏迷，尤其热衷于《龙与地下城》。他们认为应该在电脑游戏中实现那样的深度，他们还想到在这类游戏中加入体育游戏的竞技对抗。于是一款原创新作的概念逐渐成型。

Bethesda 策划的这款新作叫做《竞技场》。游戏围绕角斗士之间的对决，玩家将建立一支角斗士战队，在竞技场的厮杀中赢得荣誉。随着游戏开发的深入，Bethesda 在游戏中加入了越来越多的战棋游戏幻想元素，剧本内容大大增加，并且还设计了纷繁复杂的分支任务。分支任务与主线之间也

会有一些巧妙的联系。韦弗发现竞技场的内容在这款游戏中已经变得无关紧要，干脆将决斗大赛给取消了。这款游戏正式变成了主视角 RPG，《竞技场》这个名字显然不再适合。但是在游戏方向变更之前，对新作抱有厚望的 Bethesda 已经迫不及待的进行了宣传，投入了大量的广告费。当时采用主视点的游戏不多，《竞技场》公布之后就引起了许多玩家与媒体的关注，随着广告的推动，《竞技场》已经拥有了一批自己的追随者。最后 Bethesda 决定将新作定名为《上古卷轴 竞技场》(The Elder Scrolls: Arena)。官方解释是：世界充满危险，整个世界就是一个大竞技场。而“上古卷轴”这个名字指的是“讲述 Tamriel 过去、现在与将来的神秘知识卷宗”，在游戏开篇的画外音中说：“《上古卷轴》里曾经预言……”

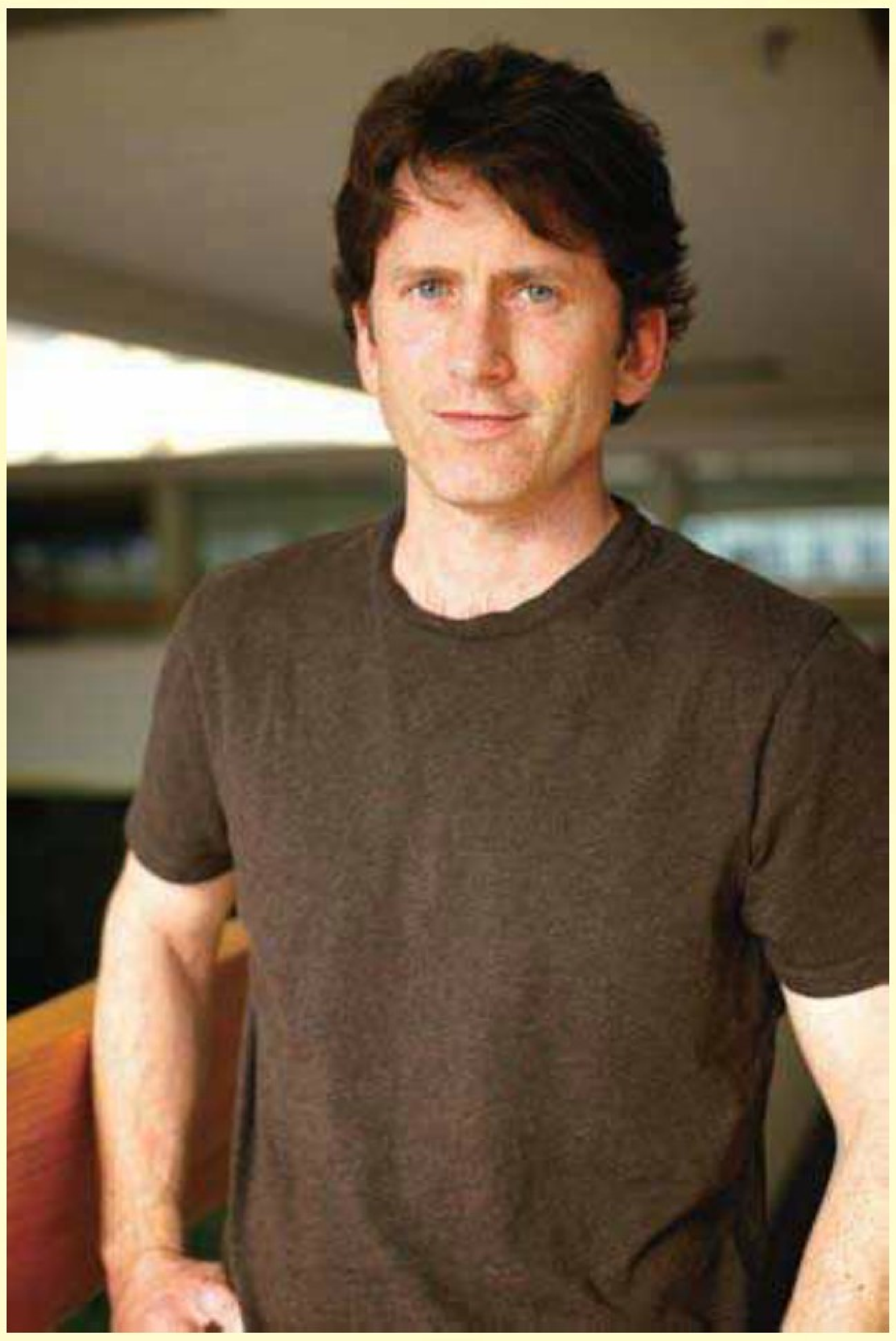
在 3D 技术刚刚崛起的 90 年代初，能做到 3D 画面效果已经令人惊叹，而要用 3D 画面构建一个有庞大世界的 RPG，简直是令人难以想象的巨大工程。《上古卷轴 竞技场》是当时场景规模最大的游戏之一，游戏中每个城市场景都是由 Bethesda 的美工自己制作的，而在迷宫中则使用了随机生成技术，玩家每次走出城市，就会发现一些新的道路。每次进入迷宫，道具与怪物的位置也都不同。这种程序生成技术在一些 2D RPG 中也有被应用，但在 3D 游戏中能够实现场景的随机生成，这在 3D 还在刚刚起步的年代里确实令人惊叹，也再一次证明了 Bethesda 以技术致胜的实力。

《上古卷轴 竞技场》原定于 1993 年圣诞商季发售，在游戏开发后期，因为内容的多处改动而不得不延后，最终在 1994 年 3 月发售。对于 Bethesda 这样一家产销一体化的小发行商，错过圣诞商季是一个巨大的损失。原本韦弗已经从一些重要零售商那里争取到了货架位置，生产与发货等各方面也都做好了准备。而这一切都被延期全部打乱。度过了假期之后，零售商与玩家对《上古卷轴 竞技场》的期待度都降低了，游戏的首批出货量只有 3000 套。这是 Bethesda 有史以来投入最大的一款游戏，几乎耗尽了公司的资金。韦弗知道，如果游戏销量没有起色，Bethesda 可能会陷入破产境地。

▲Bethesda Softworks首款真3D游戏《终结者 未来冲击》。

《上古卷轴 竞技场》发售初期的市场反响相当糟糕。首先是关注该作的玩家发现这跟当初宣传阶段所说的完全不是一个游戏，中世纪竞技场决斗的内容不复存在。被吐槽最多的是迷宫的设计，随机生成的超大迷宫令人绝望，第一个迷宫就把玩家虐得死去活来。但是在游戏发售一段时间后，其口碑发生了戏剧性的逆转。沉下心来在 Tamriel 的世界探索，玩家发现它已经超脱了一般 RPG 的范畴——这是一个真正的虚拟幻想世界，就像玩《龙与地下城》时会脑补自己身处那个剑与魔法的世界，《上古卷轴 竞技场》给了玩家一个广阔的世界，可以按照主线剧情推进，也可以到处自由探索，偶尔会遇到一些有趣的分支任务。你甚至可以完全不做任务，就像一个游客一样在这个有无穷可能的世界里观光。这种自由的沙箱理念令人对 RPG 产生了全新的认识。

虽然《上古卷轴 竞技场》的媒体评价并不高，但是通过玩家之间话题性的发酵，游戏销量稳步提升，之后的发展超出了韦弗的想象。这款无需支付授权费的游戏，成为 Bethesda 有史以来净利润最高的游戏。本作的成功，扭转了 Bethesda 的发展方向——与其将大笔利润花在授权费上，还不如招募更多的优秀开发人员，制作价值含量更高的原创游戏。Bethesda 开始进入大扩张的阶段，后来公司的很多精英骨干就是在这个时期加入了 Bethesda，其中就包括“《上古卷轴》系列”最重要的制作人托德·霍华德 (Todd Howard)。


▲托德·霍华德是Bethesda历史上至关重要的人物。

托德·霍华德是在《上古卷轴 竞技场》的开发后期加入 Bethesda，起初只是一个不起眼的游戏测试员。之后在 Bethesda 制作的外包项目《NCAA 篮球 最终时刻之路 2》时，因为公司人手不足，霍华德获得了成为游戏策划的机会。可惜该作在开发中途被取消。不过霍华德的策划能力得到了认可，终于在 1994 年，他迎来了职业生涯中最重要的契机——成为《终结者 未来冲击》的制作人。Bethesda 在该作中首次试水其全新研发的 XnGine 引擎。在此之前，《上古卷轴》等游戏都是使用与《毁灭战士》类似的伪 3D 技术，而 XnGine 是一个真正的 3D 引擎，比 id Software 的《雷神之锤》更早实现了真正的 3D 画面。1995 年《终结者 未来冲击》发售时给 id Software 造成了不小的冲击，约翰·卡马克也曾承认，当年看到《终结者 未来冲击》时感到有些沮丧，瞬间意识到自己的《雷神之锤》引擎并不是那么遥遥领先。

5 黑暗深渊

由于《终结者 未来冲击》的项目经验，托德·霍华德成为 Bethesda 最熟悉 XnGine 的制作人，所以接下来 XnGine 的新项目也被郑重托付给霍华德——这款游戏就是《上古卷轴 II 匕首雨》。

1996 年 8 月发售的《上古卷轴 II 匕首雨》率先实现了“真 3D 开放世界”。当 id Software 为其封闭狭窄的 3D 室内场景而傲视业界，当 Square 用数千万美元打造静态 CG 背景的《最终幻想Ⅶ》，Bethesda 已快步奔向 21 世纪……《上古卷轴 II 匕首雨》用真 3D 画面建造了一个虚拟世界，其世界规模相当于英国国土面积的两倍，总共有 1.5 万个城镇，居住着 75 万民众——这一切依赖的就是 Bethesda 引以为傲的场景随机生成技术。托德·霍华德还对该技术进行了改良，随机生成的场景与迷宫显得更自然，给玩家更多样化的游戏体验。

《上古卷轴 II 匕首雨》是 3D 沙箱游戏的真正鼻祖。在它诞生时，大部分 RPG 还处于 2D 点阵图时代，2D 的《GTA》一代都还未成形，Rockstar 的创始人豪瑟兄弟还没进入游戏业。而《上古卷轴 II 》已经能让玩家自由探索 3D 世界，有数百个分支任务等待玩家，开放的任务结构可能产生 6 种游戏结局。本作还打破了传统 RPG 的升级系统与技能树，技能的升级取决于玩家的使用频率，既简单又符合现实逻辑。

从《上古卷轴 II 匕首雨》的 3D 世界规模，可以看到 Bethesda 的野心。不过其构想有些超越时代，受到当时的技术力以及 Bethesda 自身的规模限制，难免会存在诸多不足。游戏画面较为粗糙、场景相对简陋，更让玩家不满的是 BUG 太多，这导致其综合口碑并不理想。

在 90 年代后期，BUG 太多是困扰

◀《上古卷轴Ⅱ 匕首雨》绝对是划时代之作。

▶开发《上古卷轴Ⅱ 匕首雨》时的团队合影。

Bethesda 大部分游戏的顽疾。其根本原因是公司开的项目实在太多了，除了《上古卷轴》等原创游戏外，Bethesda 发家的体育游戏和影视授权游戏也没落下。与《上古卷轴Ⅱ》同时期开发的还有电影《独立日》改编的科幻游戏《第十星球》，以及一款保龄球游戏和赛车游戏。每个游戏项目只有很少的开发人员，制作周期也很短，根本没有足够的人力和时间进行充分的 Debug。

在《上古卷轴Ⅱ 匕首雨》之后，Bethesda 趁热打铁推出了两个资料片，此外还有《上古卷轴外传 战争塔》，以及《上古卷轴冒险 红武士》。由于当时暴雪的《暗黑破坏神》发售并引起轰动，动作 RPG 强势崛起，《战争塔》与《红武士》都是向着动作 RPG 的方向转型，但给玩家的感觉却是随大流的捞钱之作，画面粗糙、手感恶劣、BUG 无处不在……

到 1998 年底，韦弗感觉整个公司都要失控了。曾以精品公司自居的 Bethesda 正迅速坠入黑暗深渊。霍华德说，那是他在 Bethesda 十几年来最黑暗的时光，每天都觉得度日如年，“人生总要经历坎坷，但在《匕首雨》之后的那一年是最坎坷的，我们做了很多错误的决策，和很多糟糕的游戏。”

韦弗认为，Bethesda 的问题根源在于管理。1999 年，Bethesda 的规模已经发展到必须进行集团化转型的程度，这意味着需要引进资本，以及善于管理大型集团的专业经理人。1999 上半年，在朋友的建议下，韦弗改变了公司的法律架构以吸引投资者。具体的做法是将现有的作品知识产权转移到一个新公司，并由这个新公司与员工签合同，以及担负起原公司的其他一些责任。这家新公司就是 ZeniMax Media。

之所以需要引进外部投资，一个重要的原因是游戏开发规模越来越大，开发周期也在不断延长。Bethesda 需要外部资本养活他们不断膨胀的团队，让他们不用担心开发时间太长而资金枯竭，可以更加专心地把游戏做好。

韦弗说：“1984 年我创办 Bethesda 时，既是创始人，又是厨师，还是个刷盘子的。一直到 1999 年我都做着差不多的事，然后才成为了首席技术官。”之所以自称是厨子，是因为韦弗本人就是个吃货，他对于员工的饮食非常关注。考虑到程序员经常废寝忘食或者吃垃圾食品，他特地在公司里搞了个大厨房，从当地一家有名的意大利餐厅聘请了一个大厨。最初本来只提供午餐，后来变成全天候供应。食堂的饮料、零食和冰激凌也是随时可取。韦弗说：“中国有句古语，叫做‘治大国如烹小鲜’，这句话来自《道德经》，Arthur Waley 的翻译是我最喜欢的。这句话可以有很多种解读，我认为它也能精确地诠释游戏公司的经营之道：尽可能把每个小的地方做好，让每个人能够以最佳的状态工作，促进整体的良性发展。”

与那个年代的很多初创游戏公司一样，早期的 Bethesda 就像一个大家庭，大家围坐在沙发上讨论一圈，就能把问题快乐地决定了。Bethesda 的收入提高之后，也给员工们充分的回报，包括给交通不便的员工买车，帮打算买房的员工付首付，甚至还帮一些员工解决了婚姻问题。此外 Bethesda 还有令人艳羡的医疗保险，这对于医疗费贵的离谱的美国可是巨大的福利。所以 Bethesda 的员工流失率非常低，在《上古卷轴Ⅴ》的开发人员名单中，还有许多创始初期元老的名字。

▲《上古卷轴冒险 红武士》对于系列的风格来说是个颠覆，可惜品质粗劣。

6 晨风

▶《上古卷轴Ⅲ 晨风》开发团队合影。

随着公司规模的扩大，韦弗发现过去能够轻松推动的一些事件变得困难，因为有了更多的规章制度。比如出于公平性的考虑，就不能任性地给部分员工发汽车。当员工数量达到一定的规模，“人治”就变得不现实，必须通过制度让公司有效运作。所以 Bethesda 需要引入专业化的管理，以及现代化的资本运作。

ZeniMax 成立的背后，离不开一个关键人物——来自金融业的职业经理人罗伯特·阿尔特曼。阿尔特曼担任新公司的首席执行官，而韦弗自己负责技术方面。韦弗所追求的，仍然是在研发层面将技术做到极致。

利用阿尔特曼在资本市场上的人脉，ZeniMax 成立后相继获得了多个风险投资人的投资，米高梅的 Harry Sloan、Trump Management 的 Robert Trump 等多媒体行业大亨成为董事，还有狮门公司的 Jon Feltheimer 担任顾问。Bethesda 的资金问题得到了解决，于是开始招募更多开发人员，同时对公司的项目进行削减。Bethesda 决定改变过去多而杂的游戏开发策略，集中资源，开发一个真正的顶尖大作——开发过程几经波折的《上古卷轴Ⅲ》成为 Bethesda 的重生之作。

此前，《上古卷轴Ⅲ》开发进程一度中止的重要原因是 XnGine 引擎已经老迈，之后几年因为公司项目太多，引擎技术没有及时更新，霍华德发现该引擎已无法实现他对游戏的设想。项目再度启动时，霍华德决定使用第三方的引擎，他的选择是 NetImmerse 公司的 GameBryo，该引擎的特长就是做大面积场景，非常适合“《上古卷轴》系列”。霍华德带领

▲《上古卷轴Ⅲ 晨风》的Xbox版销量占到了四分之三。

技术团队对该引擎进行了改造，美术只需要搭建场景框架，诸如草丛、树木等细节都会自动填充，这在当时并不多见。同时，寄望借助本作翻盘的Bethesda，大幅增加了开发预算，开发团队人数从6人增加到上百人。

如果说《上古卷轴》初代只是提出了一个开放奇幻世界的概念，二代是用3D画面进行了一次实验，那么三代则是首次以成熟之姿让玩家看到了《上古卷轴》世界的真正魅力。游戏的地图面积为10平方英里，虽然比之前随机生成的场景面积小得多，但这是真正由美工一点点搭建起来的，场景的多样化程度与丰富细节都是程序生成技术无法企及的。

《上古卷轴Ⅲ》的顺利完成也离不开微软的支持。在游戏开发后期，Bethesda得知微软正求贤若渴地寻找优质RPG，这被微软认为是挑战索尼的重要游戏类型。Bethesda表示愿意由Xbox独占《上古卷轴Ⅲ》的主机版，但微软要提供一些资金援助。这笔互惠互利的交易很快就敲定了——《上古卷轴Ⅲ 晨风》原定为Xbox首发游戏，虽然后来推迟了半年发售，但仍是Xbox初期公认的最强RPG。微软不惜血本为本作提供了全面的广告支持，使得“上古卷轴”从一个只有重度RPG玩家才知道的名字，变成大部分玩家耳熟能详的大作，这也反过来促进了PC版的销量增长。本作PC与Xbox版最终总计销量超过400万套，远远高于Bethesda历史上的任何一款游戏。

《上古卷轴Ⅲ》的出现，对于整个家用机市场也有着重大意义。在此之前，家用机RPG完全是日本人的天下，西式RPG仅在PC上活跃，大部分是针对鼠标加键盘的操作方式而设计。而《上古卷轴Ⅲ》Xbox版销量占了四分之三，当时创下了美式RPG在家用机上的销量纪录。Bethesda也是从本作开始决定从PC游戏转向以家用机游戏为重点。微软希望Bethesda加快推出《上古卷轴Ⅳ》，但此时Bethesda内部爆发了高层冲突，《上古卷轴Ⅳ》的进度也因此受到了影响。

▲《上古卷轴Ⅲ 晨风》是真正奠定美式沙箱RPG风格的一作。

7 鸠占鹊巢

韦弗说：“我最喜欢的一句格言是战斗机飞行员的术语，叫做‘注意6点钟方向’，也就是永远要留意你的尾部，那样才不会被击落。可能这也是我的性格，总之我一直都对我们的成功很谨慎。”

由于太谨慎，韦弗也错失了一些机会。至今他还深感痛心的是与EA的合作。“当年EA找我们开发《约翰·麦登橄榄球》的时候，他们本来开出来的外包开发价格比较低，但是他们愿意给我们收入分成。我拒绝了他们的提议，要求把开发费报价提上去。后来“《麦登》系列”成为史上最畅销的体育游戏，如果拿提成的话早赚翻了。那可能是我人生中最大的失误之一。”

▲《上古卷轴Ⅳ 湮灭》开发团队。

韦弗说：“一家公司的创始人通常并非将公司带入下一个阶段的最佳人选。”所以自从1999年之后，韦弗开始逐步将自己的权力让了出来，到2002年夏季几乎不再参与公司的日常运作。韦弗承认，他和阿尔特曼之间确实存在一些理念上的冲突。金融业出身的阿尔特曼完全是从盈利性的角度看问题，而韦弗更多地将钱花在新技术以及一些创新尝试上。“创始人与首席执行官之间的冲突很伤元气，最后只能由一个人来掌舵。”

事实上，韦弗与阿尔特曼之间的关系已经到了不可调和的地步。2002年，韦弗向法院提交了诉状，宣称自己被前商业伙伴们架空，自己创造的品牌被他们占为己有，并且被他们赶出了ZeniMax。ZeniMax还拒绝向他支付120万美元的遣散费。

韦弗早在2001年就已经被阿尔特曼架空，他带领的研发部门被关闭。而阿尔特曼和他聘请的ZeniMax总裁欧内斯特·戴尔（Ernest Del）联合夺权。韦弗虽然拥有ZeniMax三分之一的股份，但阿尔特曼与其他几个大股东联合之后，股份比例超过了韦弗。韦弗虽然自称更感兴趣的是技术，但事实上他已无力左右公司的商业运作。

2002年夏季离开Bethesda后，韦弗先后担任了一些游戏与媒体公司的顾问，最后回归MIT，把他的大部分精力放在教育与科研。他还成为学校董事会成员，他重点从事的科研领域是新一代光纤通信技术。此外他也开了一些关于游戏的课程，自称如今学生已遍布游戏业。

Bethesda虽然失去了韦弗，但阿尔特曼还可以依赖霍华德。在《上古卷轴Ⅲ》之后，Bethesda将游戏发行与开发业务分离，前者是Bethesda Softworks，除了自家游戏外，偶尔也代理发行其他开发商的游戏。后者则是Bethesda Game Studios，专注于顶尖游戏的制作。阿尔特曼的策略是让Bethesda集合全部精英力量开发现象级的大作，从而提升Bethesda这个名字的含金量，Bethesda Softworks发行的游戏将因此获得更高的销量，这些游戏赚到的钱就可以为下一款大作提供持续不断的开发资金。

▲来自银行业的罗伯特·阿尔特曼取代创始人成为Bethesda的新当家。

作为关系到公司前途命运的重点大作，《上古卷轴Ⅳ 湮灭》由霍华德全权负责。与微软多次交涉之后，霍华德决定将《上古卷轴Ⅳ》作为X360的首发大作，这样Bethesda就可以有三四年的时间——要实现一个开放世界的本质进化，这是必要的开发周期。

与前作一样，原定为新主机首发游戏的《上古卷轴Ⅳ》也延期到翌年春季发售，还在约一年后登陆PS3平台。这是PS3/X360世代具有里程碑意义的RPG大作，在《最终幻想XⅢ》等日式RPG还停留在CG预告片的阶段时，Bethesda已经建好了一个真正次世代品质的开放世界。霍华德说《上古卷轴Ⅳ》深受电影《指环王》的影响，那种真实的、简直像历史纪录片一样的奇幻世界，就是霍华德试图在游戏中实现的感觉。

在场景之外，实现真实感的另一个关键因素就是NPC。永远只在同一个地点出现、只为一两句台词而存在的NPC，会时刻提醒玩家这只是一款游戏。而《上古卷轴Ⅳ》特别开发了“辐射式AI”技术，NPC们都有自己的生活，会日出而作日入而息。通过随机台词系统，NPC甚至每次都能说出不同的台词。“……直到我的膝盖中了一箭”这句经典百搭台词也是由此而来，成为全球网民无人不知的段子。

《上古卷轴Ⅳ》在商业模式上也进行了创新摸索。最经典的就是“马甲事件”——游戏的首批付费下载内容中有一套2.5美元的战马铠甲，穿上之后不会有任何数值上的改变，纯属装饰。于是玩家大骂这款“售价2.5美元的贴图”太坑爹，怒斥Bethesda“掉钱眼里了”。对此霍华德说：“首次尝试一些新鲜事物总会发生这种事，我们当然将此铭记心中，不过那套铠甲一直都有人买哦！”实际上Bethesda只是比其他欧美大厂更早看到了F2P的潜力，并冒着品牌声誉的风险大胆尝试。如今“卖皮肤”的商业模型早已被欧美玩家广泛接受，《英雄联盟》借此实现了惊人的商业成就。

▲《上古卷轴Ⅳ 湮灭》是本世代主机上最经典的美式RPG之一。

8 废土

▲《辐射3》开发团队合影。

《上古卷轴Ⅳ 湮灭》标志着美式RPG对日式RPG的全面超越。本作总销量超过800万套，其中700万套来自X360和PS3版。Bethesda从此成为家用机RPG的第一名门。而这只不过是开始，另一个重新诠释RPG的现象级大作即将诞生……

Bethesda历史上最划算的一笔交易，就是用600万美元买走了《辐射》的商标权。当时原版权方Interplay破产，《辐射》虽然曾是一代经典，但是多年未出新作，品牌价值已被低估。Bethesda买下商标权后，利用《上古卷轴Ⅳ》积累的技术，只用两年半时间就打造了《辐射3》。

《辐射3》原本是由前两作原班人马制作，即Interplay旗下的黑岛工作室，代号为“Van Buren”。Interplay倒闭后，黑岛也被解散。Bethesda Game Studios接手后没有使用之前留下的任何素材，整个游戏全部重做。托德·霍华德曾对记者表示本作的结局就有200多种。游戏保持了原系列的氛围，经典的废土气息，无处不在的黑色幽默，挑战人性的道德抉择……比起传统中世纪风格的《上古卷轴Ⅳ》，《辐射3》更让人有新鲜感。本作发售首周出货量即突破470万套，销售额超过3亿美元，是Bethesda历史上销售速度最快的游戏。至今，本作累计销量已突破1000万套，其中PS3与X360版总计超过800万套。媒体评价方面更是满堂彩，Metacritic统计的平均分高达93分，总共获得了数十个“年度最佳游戏”大奖。

至于传说中的“Van Buren”，Bethesda也给予其重生的机会——黑岛工作室解散之后，主力成员合伙创办了黑曜石工作

▲《狂暴》的背景设定和画面表现都颇有亮点，但是id旧时代式的游戏内核设计最终没能让其走上杰作之路。

室。Bethesda 找到该工作室，授权其开发《辐射 新维加斯》，沿用当年“Van Buren”的设定。趁着当时的废土游戏热，开发周期不到两年的《辐射 新维加斯》新鲜出炉，原班人马的开发背景吸引了许多系列死忠。本作的 PS3、X360 和 PC 版总计销量超过 770 万套。

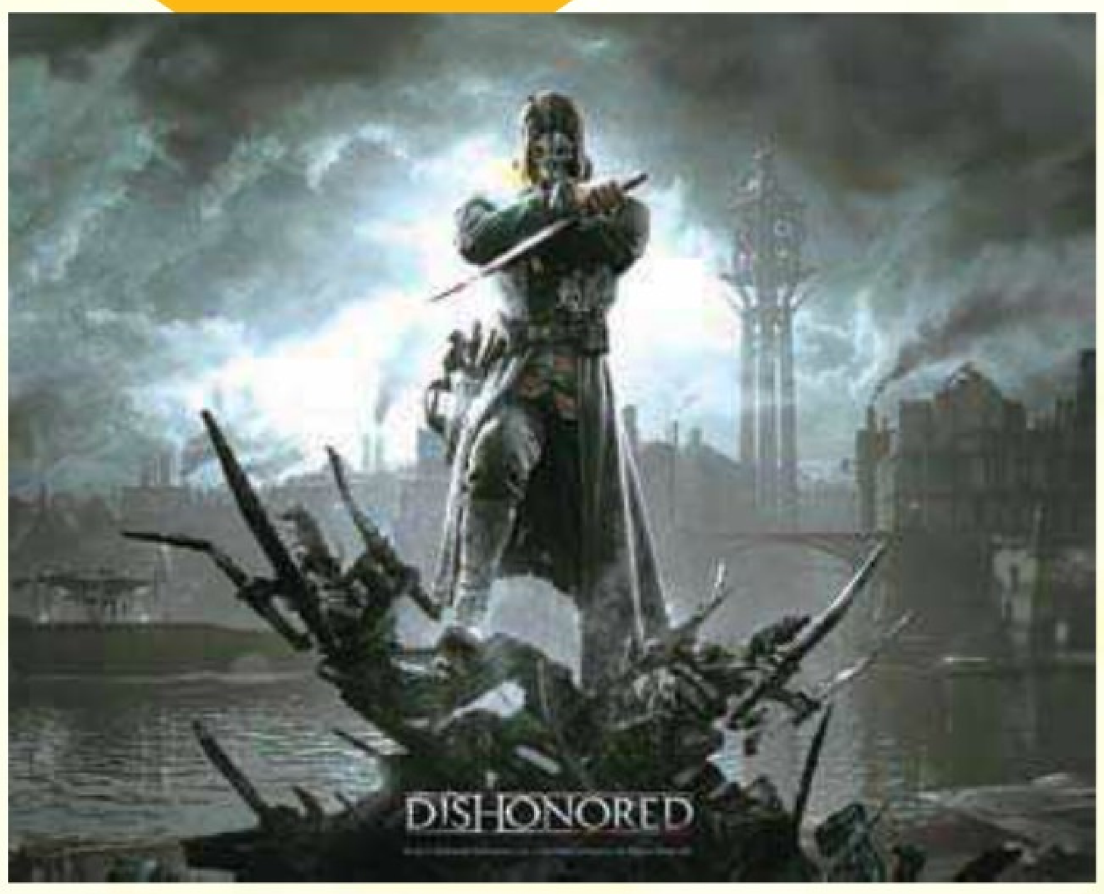
《上古卷轴Ⅳ》与《辐射 3》接连取得的巨大成功将 Bethesda 推向了巅峰。由于游戏的开发与发行都是自己做，一张 60 美元的游戏，Bethesda 实际到手的能有 30 美元左右，也就说从这两款游戏，Bethesda 获得了近 5 亿美元的收入。拥有了充足现金的 Bethesda 无法抑制扩张的欲望。2009 年 6 月，一则并购消息震惊业界——ZeniMax Media 将全资收购 id Software！

当时在很多人看来，Bethesda 吞并 id 简直是蛇吞象。在业界历史上，id 的影响力比 Bethesda 大得多，“《雷神之锤》系列”引擎是业界使用最广的引擎之一，id 甚至拥有自己的 QuakeCon 展会。多年来，几乎所有大发行商都曾试图收购 id，但都被卡马克拒绝。Bethesda 之所以能收购成功，是因其出现的时机恰到好处。由于《毁灭战士 3》、《雷神之锤 4》等游戏的失败，id 在 PS3/X360 世代举步维艰。游戏引擎业务又遭到了 Epic Games、Valve 等的全面围剿。更重要的是作为 id 精神支柱与技术主力的约翰・卡马克已无心恋战，火箭科学与虚拟现实技术才是卡马克的新欢。从一个无心经营的人手上收购一家正在走下坡路的公司并不难，更何况 Bethesda 还愿意为 id 提供自主经营权。

Bethesda 之所以收购 id，主要是看中其技术实力。当时已经发布的 id Tech 5 引擎是最早面向次世代主机开发的引擎之一，其最强大之处是独创的“虚拟贴图”技术，能够在严格控制内存占位的前提下，将贴图解析度做到 12.8 万 *12.8 万像素，引擎能自动向内存实时传输贴图数据，将开发者从最为头疼的内存约束中完全解放出来。首款使用该引擎开发的游戏是 id 的《狂暴》，该作的世界观与画面风格让人想到经典电影《疯狂的麦克斯》。将 FPS 与战车游戏结合的玩法、巨大的末日世界以及丰富的战车改装功能，都令人看不出这竟是一款出自 id Software 的游戏。担任本作导演的蒂姆・威利斯已经很努力地带领 id 打破守旧的游戏设计理念，以崭新姿态进行自救。《狂暴》的画面在当时确实让人感到惊艳，玩法也有不少新意。E3 游戏批评家大奖将其评为“最佳家用机游戏”和“最佳动作游戏”，还有一个“画面杰出成就奖”。在技术层面本作堪称完美，只是剧情、人物塑造等方面仍然没有摆脱 id 简单粗暴的传统，任务设计也略显枯燥。本作最后的 Metacritic 评分是 81 分，销量也突破了 300 万套。虽然远不及 Bethesda 自己的游戏，不过总算也是一款盈利的游戏。

▲《辐射3》可以说是经典系列重生的典范。

9 疯狂扩张



▲《冤罪杀机》的风格与玩法都令人难忘，今年Bethesda的发布会上，本作也极有可能推出续作。

连续多款游戏的大成功、收购 id Software 的壮举……大手笔频出的 Bethesda 走上了事业的巅峰，也进入了各路风险投资者的视野。

2010 年 10 月 6 日，ZeniMax Media 宣布获得了 1.5 亿美元的私人投资，Providence 私募基金以可转换优先股的方式对其进行投资。此前 Providence 已经在 2007 年以同样的方式向 ZeniMax 投资了 3 亿美元，收购 id 的资金也部分来自于此。在这两次投资之后，Providence 拥有了 ZeniMax 四分之一的股份。

在 2007 年的 3 亿美元风投到账后，ZeniMax Media 进行了多领域扩张，首先是成立了 ZeniMax 网络工作室，负责开发网络游戏。直到 5 年后，该工作室才公布了他们的第一款网游——《上古卷轴 Online》，该作最终于 2014 年 4 月 4 日上线。

2007 年 10 月 30 日，ZeniMax Media 宣布与欧洲广播公司 ProSiebenSat.1 Media 加强合作，共同打造网游平台 SevenGames.com。这些布局显然是因为看到了同时期《魔兽世界》创造的社会现象，同样扎根于 RPG 领域的 Bethesda 也想把《上古卷轴》变成下一个《魔兽世界》。

与暴雪不同，Bethesda 的策略是内部长周期精品 + 外部量产化。2011 到 2012 年间，Bethesda 代理发行了多款第三方游戏。与过去相比，这些游戏的整体品质有明显提高，都是按照 AAA 大作的标准开发，其开发商都有较强实力。2011 年 5 月发售的《边缘战士》来自 Splash Damage，其代表作包括《重返德军总部》、《毁灭战士 3》多人部分等。《边缘战士》本身虽然口碑平庸，但销量也达到了 250 万套。在《边缘战士》发售同月，Bethesda 还推出了一款《猎杀 恶魔熔炉》。其开发商 InXile Entertainment 是由 Interplay 创始人 Brian Fargo 出资创办，主攻 RPG 类型。不过《猎杀 恶魔熔炉》缺乏特色，从玩法到题材均无亮点，游戏销量不到 50 万套。

2012 年 10 月，Bethesda 发行的《冤罪杀机》是一款令人惊喜的游戏。本作开发商 Arkane Studios 来头不小，此前曾负责制作了《使命召唤 世界战争》的多人模式部分，之前的代表作是《魔法门 黑暗弥赛亚》。此外他们还参与了《生化奇兵 2》的关卡设计。从《冤罪杀机》的开发团队构成就知道该作绝不简单：创意总监哈维・史密斯是《杀出重围》的制作人，主策划理查德・巴尔曾是《杀出重围》的主策划，美术总监维克托夫・安托诺夫曾为《半条命 2》建造了 City17。《冤罪杀机》开发历时 3 年，从美术

风格到时代背景以及游戏玩法都令人耳目一新。本作总销量超过 350 万套，Metacritic 评分高达 91 分，获得了 BAFTA 年度最佳游戏大奖。

2010 年 10 月 28 日，就在获得 1.5 亿美元投资之后不久，ZeniMax 宣布收购三上真司的 Tango Gameworks。当时三上真司想要重振旗鼓，打造 AAA 级恐怖大作。而日本对于家用机大作的投资热情正不断减退，三上真司只能寻找欧美投资者。Bethesda 愿意为三上真司提供完全的创作自由，而且还能提供 id Software 的 id Tech 5 引擎供其使用。在 Tango 成立两年后，其首款游戏《邪恶深处》才首次公布。这款以回归恐怖原点为宣传口号的游戏，制作总共历时 4 年，开发团队规模近百人，粗略估计成本在 3000 万美元左右。尽管本作在剧情、角色以及技术方面（Tango 显然还驾驭不了 id Tech 5）饱受吐槽，但在氛围营造方面至少兑现了三上真司的承诺，处处令人毛骨悚然。据统计，本作五大机种目前累计销量突破 330 万套。虽然与《生化危机 4》相比有差距，但已是三上真司离开 CAPCOM 以来最畅销的游戏。

▶《邪恶深处》销量良好，在后续推出的DLC当中已经开始扩展剧情架构，看来是铁定要推出续作了。

10 天际

在克里斯托弗·韦弗掌权的年代，Bethesda Softworks 一直扮演着业界前沿技术引领者的角色。而在罗伯特·阿尔特曼鸠占鹊巢之后，Bethesda 的发展方向明显发生了变化。公司管理层更重视的不是技术的领先，而是业务的扩张。21 世纪的 Bethesda 更像 EA、动视等大型发行商，玩得更多的是资本游戏，通过代理发行、收购等方式实现快速增长。

好在 Bethesda 还有霍华德掌管自研产品线。在《上古卷轴Ⅳ》发售后，霍华德主持研发了 Creation 引擎。这是专门针对“《上古卷轴》系列”游戏特性研发的引擎，特点就在于适合创造超大型开放世界，可实现超远的场景可视距离。全新的动态光影效果可实现真实自然的画面效果。前作使用的 SpeedTree 系统可以半自动生成精美生动的森林与原野场景，而 Creation 引擎的同类系统在此基础上能够保证更丰富的画面细节，以及更真实的物理属性，比如为树木枝叶设定了重量参数，会影响到树木中风中的摇摆。风还会影响到河道中的水流。此外由于本作的雪地场景很多，新引擎也强化了天气效果，雪花会动态地飘落并堆积，而不是像过去那样只是一张贴图。

2006 年《上古卷轴Ⅳ》发售后霍华德就安排一个小组开始进行续作的开发工作，不过真正全面进入开发状态是 2008 年《辐射 3》发售后。游戏的开发团队大约 100 人。美术总监马特·卡罗法诺称本作的世界设计有着“史诗级的真实性”，霍华德想让玩家找回初玩《上古卷轴Ⅲ》时的“探索的神奇感”。《上古卷轴Ⅴ》的迷宫数量超过 150 个，全部由一个仅有 8 人的小团队完成。游戏的任务总数多达 244 个，事件地点超过 300 个。

在 Bethesda 诞生 25 周年之际发售的《上古卷轴Ⅴ 天际》，是系列的巅峰之作，也是 Bethesda 四分之一个世纪的精华凝聚。Metacritic 统计的媒体平均分高达 96 分，是 Bethesda 有史以来得分最高的游戏，更是史上得分最高的 RPG 之一。《PC Gamer》杂志将本作评为“史上 100 款最伟大 PC 游戏”首位。互动成就奖、GameSpot、SpikeTV 等权威媒体将其评为年度最佳游戏。

□《上古卷轴Ⅴ 天际》

《上古卷轴Ⅴ 天际》的销量更是突破天际。游戏发售两周内，销量就突破了 340 万套，首周出货量超过 700 万套。到这一年年底，《上古卷轴Ⅴ 天际》销量突破了 1000 万套，销售额约 6.2 亿美元。本作的 PC 版也获得了爆发性的成功，创造了 Steam 发行平台的最高销量纪录，玩家数量超过 500 万，游玩人数是常年热门游戏《军团要塞 2》的两倍。2013 年 6 月，Bethesda 宣布本作累计销量突破 2000 万套，成为史上首款销量超过 2000 万套的 RPG。

《上古卷轴Ⅴ 天际》与前几作相比并没有革命性的颠覆，只是随着技术的成熟，将越来越逼真的奇幻世界带给玩家。技术的进化将沙箱游戏的潜力不断释放，《GTA5》将 PS2 时代 2000 万级的销量提高到了 4000 万级，而育碧宣布其今后所有 AAA 大作都将沙箱化。作为沙箱游戏真正的启蒙者，《上古卷轴》只是在顺应技术与时代的需要。随着技术的进一步提升，未来《上古卷轴》还将继续突破。

2014 年 4 月，ZeniMax 网络工作室研发的《上古卷轴 Online》上线，这款开发 7 年的游戏，曾以挑战《魔兽世界》为目标，而现在则是试图成为《魔兽世界》的换代产品。本作的 PS4 与 XOne 版本也即将上线。此前 PC 版受诟病的地方主要是 Bug 较多，这也是 Bethesda 游戏的通病，对于网游来说显得更加难以接受。根据 Bethesda 的数据，PC 版上线 4 个月玩家付费总计 1.1 亿美元，用户总数突破 120 万。家用机版作为 PC 版优化改良之后的版本，值得玩家密切关注。

2015 年 E3 展之前，Bethesda 向全球媒体广发邀请函，这次的 E3 发布会将会是猛料十足。《上古卷轴》与《辐射》的前作距今都已超过 4 年，从开发周期来说，这两大系列都有可能公开新作。相对来说，《辐射》的间隔时间更长，因此今年发售《辐射 4》的可能性更大。此外今年已经有《上古卷轴 Online》，因此《上古卷轴Ⅵ》更有可能是明年发售。随着《疯狂的麦克斯》电影火爆上映，废土题材再度大热，《辐射 4》也许会趁此机会强势出击，实际上《辐射 4》已经被多家权威游戏媒体评为 2015 年最期待的十大游戏之一。即将迎来 30 周年庆的 Bethesda，正强劲有力地迈向自己的巅峰！

2014 年 2 月，重启的《神偷》正式发售，游戏本身的评价不高，但的确把这个曾经淹没在过往尘埃当中的系列重新带到了玩家面前。很少人会在那个时候想起，其实这个系列的创造者并非是 Eidos 或是其母公司 Square Enix，而是一个早已被游戏历史所淹没，并不为大多数玩家所熟知的开发商，那就是在浸入式游戏体验方面有着极高建树的传奇工作室：Looking Glass。这家创造了《网络奇兵》还有《地下创世纪》等等杰作的开发商为何最终会被淹没在历史的洪流当中？他们又创造过什么样的辉煌成绩？本次的特稿当中，请随着我们的脚步，来回顾一下 Looking Glass 的前世今生吧。

未来展望者
——Looking Glass工作室的兴衰

文 鱼丸　编 稀饭　美编 小瑟

最后的时光

2000 年的 5 月 24 日，对于多数人来说不过是个平常无比的星期四。但对于位于马萨诸塞州剑桥市的游戏开发工作室 Looking Glass 而言，却有着相当重要且非凡的意义。

就在这天下午，工作室的创始人之一 Paul Neurath 宣布召开紧急会议。跟平时的风格不太一样，这间以管理宽松闻名的工作室内，第一次出现了要求所有员工都参加会议的情况。对于这个没有先例的要求，每个员工都心知肚明是怎么回事。那些前往会议室的人们脚步沉重，穿过自己熟悉的工作室大厅。格子间构成的工作区里，熟悉的电脑屏幕在闪烁着他们长久以来的工作成就。而在做为终点的会议室内，大部分人透过玻璃窗俯瞰到整个城市，却知道那广阔天地在今天可能将不再属于他们。

气氛很凝重，大家都在等待一个通知，这意味着很多人的生活即将从此开始发生巨大转折。

执行制作人 Lulu Lamer 穿过焦虑的人群，在她面前是共事多年的伙伴 Neurath。两个人的目光相交，彼此都能读懂对方的眼神。此时两个人已经得到通知，母公司 AverStar 因为严重的债务危机，已经将 Looking Glass 从公司脱离。现阶段的 Looking Glass 工作室比任何时候都需要财务支持，否则将无法运营。

决断总是艰难的，就像把一些残忍的话说出口一样。LaMer 在会议上首先发言，她决定来做这个恶人。

“大家都知道，我们一般只是周五才有例会，会议主题也总是围绕着如何改善财务状况之类展开。但现在我觉得是时候宣布这件事了，

■当年的缔造者们想必也没有料到《神偷》会以如此姿态在次世代平台上用虚幻4引擎栩栩如生地重生。

■充满奇幻黑暗风格，又带着蒸汽朋克的味道。“《神偷》系列”即使是在今天看来，依然时髦无比。

在不久之后，可能是索尼，也可能是 Eidos 将收购我们。”

这句话说出之后，整个会议室瞬间无比安静。这些人都是经历过一段困难的老伙伴，他们曾经数次郑重其事地接待一些来自集团总公司的管理者，并协助其进行公司的财务状况评估。那时候大家都很清楚，这间公司正在面临巨大的财务危机。但出于对工作室领导者 Neurath 的信任，他们依然希望能被带领着走出困境。

LaMer 在接受采访时说到当时的情形，不免显得有些遗憾。

“我并没有意识到人员正在缓慢流失。公司有一个惯例，如果有同事离开，我们会在例会上用蛋糕为那个人送行。直到那一年，每周我们都会送出蛋糕的时候，才真切的感受到这一变化。”

谈起 Looking Glass，其历史可以追朔到上世纪 90 年代。该工作室创立于 1990 年，彼时即有远大目标。或从某种严格意义上来讲，这是游戏史上当之无愧的第一个以故事为核心制作 3D 游戏的工作室。在那之后的很长一段时间里，这样制作游戏的方式都影响着众多游戏设计师们的风格。该工作室开发的众多游戏，像《地下创世纪》(Ultima Underworld),《网络奇兵》(System Shock) 和《神偷》(Theif) 等作品，无一不证实了游戏也可以给玩家带来身临其境的观感体验。

Looking Glass 活跃于 90 年代，其作品在游戏界得到了相当程度的认可。可是随着时间推移到 2000 年之后，历史的车轮开始不断向前推进。进入一个崭新的世纪，工作室的发展态势却没有如预期般欣欣向荣，而是如同金融风暴时期的股票线形图一样急速跌落。

这样的情况一直持续到 2000 年 5 月 24 日，Looking Glass 的情况终于直达最低点，Neurath 不得不无奈地向早已深感忧虑的员工们宣布一件事。

“咱们倒闭了！”

Looking Glass 在游戏界的陨落迫使员工们不得不四散各奔前程。这些充满着创造力的员工如同洪水般，席卷了大量颇具影响力的项目。他们带着在 Looking Glass 练就的一身本领，纷纷转战各大游戏公司。他们参与的项目，大都成为游戏界浓墨重彩的一笔。

例如他们当中的成员参与了开发 Xbox，成就了微软历史上第一台家用游戏主机，并使得当时的游戏市场成为三足鼎立之势。

另一些成员——包括著名的制作人肯・列文 (Ken Levine) 推出了著名的第一人称射击游戏《生化奇兵》(BioShock)，融合了角色扮演的深邃叙事和 FPS 的战斗元素，因深厚的剧情和艺术内涵而备受玩家喜爱。

还有一些成员制作出了强大的《杀出重围》(Deus Ex)，奉行“真正把权力交给玩家”这一理念，让玩家自己决定如何进行游戏，这一突破传统的特点使该游戏成为开发商 Ion Storm 的突围之作。

更有一些成员打造第一人称的潜入、暗杀、动作冒险游戏《冤罪杀机》(Dishonored)，形成一场完美的游戏风暴，造就了 Arkane 工作室到目前为止的顶峰之作。

最后，甚至还有一些成员制作了《到家》(Gone Home)，以其完美的剧情，成为玩家心中难得的第一人称探险类游戏神作，加之前后相承的故事脉络，成为此类游戏中的最高峰之一。

是的，如果认真追溯的话，很多玩家烂熟于心的经典游戏，都出自这些曾于 Looking Glass 并肩战斗的游戏精英之手。数不胜数的各类游戏，在游戏界留下了不可磨灭的印记。

Looking Glass 敲响了结束的钟声，员工们也只好另谋出路。如今，这些员工已遍布美国各大顶尖游戏公司，他们常常会回首那段在 Looking Glass 的岁月，也不免感叹，Looking Glass 才是真正的具有时代前瞻性。只是命途多舛，有些生不逢时。在那个时代，很多美妙的构想都受到环境和技术的限制，也受到游戏受众理念的影响，最终都没有化为名留游戏史的佳作。Looking Glass 存在的那段历史，却是不容忽视的。

■“《生化奇兵》系列”对游戏界有着醍醐灌顶般的作用。或许正是在这种时候，大家才能够更确信第九艺术这一称呼的明确意义。

初具雏形

□Origin System，游戏史上的另一个里程碑。

Looking Glass 的首次登场，也是颇费了一番周折。

Paul Neurath，这位 Looking Glass 的创始人之一，在与伙伴们成立 Looking Glass 工作室之前，就职于 Origin Systems。这是一家以拥有大量人才而闻名的游戏开发公司，也是曾经让游戏产业看见新未来的历史功臣之一。这里是 Neurath 进入游戏界的开端，也为其之后独立创立工作室奠定了基础。

在 Origin 工作期间，Paul Neurath 与公司的一些核心成员建立了紧密的联系。这些核心成员包括 Origin 的联合创始人 Richard Garriott 和 Warren Spector。Richard Garriott 是一个拥有多达 20 多个头衔的制作人，身为 Denius-Sams 游戏学院的负责人，拥有着在德克萨斯大学启动的已经维持九个月的游戏项目。在之前就职的发行公司出现问题之际，他一举创立了 Origin System。

在 Garriott 的回忆中，他曾提到过关于创立 Origin 的情形。

“那时候公司的一个创始人开始沉迷毒品，因为吸毒和各种堕落生活，那人几乎花光了所有的收益。从那时开始，他们基本上停止了向我支付报酬，工作室也停业了。之后我去了另一家公司，他们也因为各种原因拖欠工资。坦白来讲，我认为他们欺骗了我。

为了让像我一样的人能够享受公平待遇，我创立了 Origin。”

这番说辞虽然未必和事实百分之百相符，至少证明了当时的游戏产业在美国的确是个热门行业，而且充满了让人遗憾的各种糟糕问题。

这一次采访是在 2014 年，地点是曼哈顿的一所住在里。Garriott 坐在形形色色的收藏品和纪念品中间。这些物品记载着他丰富的人生，还有他曾经拥有的不同的身分。在各种回忆中，他曾经是热心的的魔术师，也是一个参与过太空飞行任务的宇航员，还是一名专业的拳击手。

当然对于被采访的 Garriott 自己来说，他更愿意将自己视为一个游戏开发者。他制作的 PRG 游戏《神使之圣衣 遗德》(Shroud of the Avatar:Forsaken Virtues) 即将发行。该游戏继承了 80 年代风靡的《创世纪》(Ultima) 游戏系列的精神，正是当年《创世纪》的出现，促使幻想类角色扮演类游戏走上了当年的巅峰，并且成为该类型游戏的最强奠基石。

“《创世纪》系列”游戏也奠定了团队战斗游戏的基础，影响了日后的众多网络角色扮演游戏。Garriott 这个德州土著由此被认定是游戏历史上 MMORPG 类型游戏的第一人。

据 Garriott 说 :“很多人认为 Origin 的发源地在奥斯丁，事实上，1983 年我们是在休斯顿我父母的仓库中宣布公司成立的。”

这样的仓库公司在那个年代并不少见，而且有很多成功的例子让大家铭记。Garriott 自信地认为自己是一个相当棒的程序员，也是一个非常不错的游戏设计师，更是一个擅长想象虚拟世界运作机制的人。但是同时他也有一定程度的自知之明，例如 Garriott 认为自己最不擅长交互式的叙事。

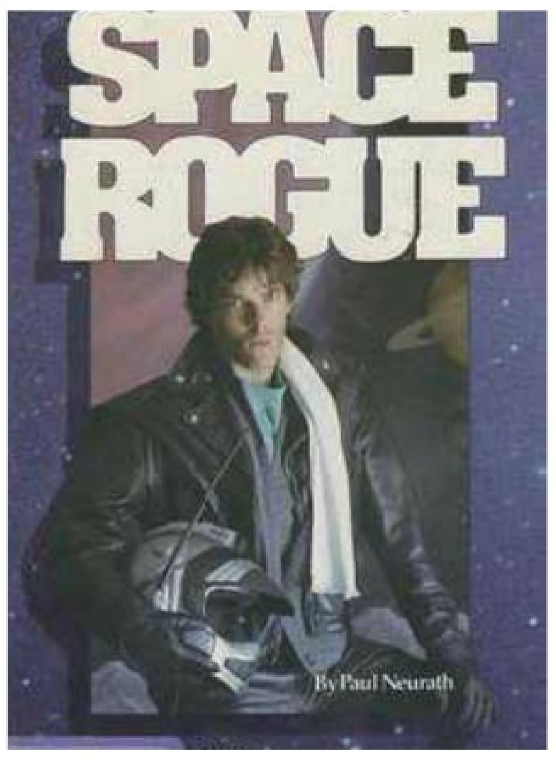
为了确保游戏能顺利开发，意识到自己短板的 Garriott 需要擅长交互式的叙事的人才加盟，所以随后 Warren Spector 就顺理成章地入伙。

回忆往事，Garriott 说起那个曾经让他在历史上青史留名的系列，坦言《创世纪》这个名称是 Spector 想出来的。也是因为这个充满了幻想的名字，让该游戏系列登上了境界上的制高点。在那个对好故事充满渴求的年代，能讲好故事的游戏在吸引力上胜过游戏中的其他任何要素。Garriott 创造了栩栩如生的幻想世界，推动了整个角色扮演类游戏的发展，而 Spector，却赋予了其独特的意义。在其他发行商只关注战斗部分的时候，他就已经想到了在游戏中使用第一人称叙事的方式来进行游戏的创新，这是史无前例的。

“没有他，我是不会有今天这般成就的。”说起这些往事，Garriott 如是感慨。

Garriott 和 Spector 在奥斯丁相遇，要追溯到 1980 年代的一个周末，他们聚在共同好友 Steve Jackson 的家里。Steve Jackson 是 Steve Jackson 游戏公司的创立者，那天他在家中测试公司的一款单机游戏，于是邀请了好友 Spector 和 Garriott 来提点意见。殊不知这相遇的二人因此迅速成为朋友。当 Origin 在德克萨斯日益壮大之时，Garriott 直接对 Spector 发出了邀请。

▲《创世纪》的确是所有网络游戏的先祖。



▲《Space Rogue》是Neurath当年游戏理念的雏形。

不久之后，Garriott 将公司搬到他哥哥，也是他的合作创始人 Robert 所在的马萨诸塞州，并且和 Spector 一起开始了壮大公司的新征程。当初在德克萨斯他们找不到更多的人才，而马萨诸塞将是一个崭新的舞台。也就是在这里，他们遇到了 Paul Neurath，这个与 Looking Glass 一直同在的游戏设计师。

据 Garriott 说，如果没有在马萨诸塞州遇到 Paul Neurath，他们的游戏创作之路将会非常艰难。在当时，这个初露头角的设计师正在试验他的 Apple Ⅱ电脑，并不断向任何可能的人展示他的游戏。这个后来创立了 Looking Glass 的人是 Origin 历史上最优秀的合作者之一。在几次会面之后，Origin 公司高层就产生了强烈的将其纳入麾下的意愿。

Neurath 主导设计了《Space Rogue》，这是一款科幻题材的角色扮演游戏，为 Neurath 后续的成就奠定了基础。游戏将角色扮演的元素和虚拟情景结合在一起，在这款游戏中，不再仅仅是由设计者划定主线，玩家根据主线进行游戏。游戏将剧情的选择权交付于玩家之手，促使玩家能够真正地掌控游戏，成为游戏主宰。

《Space Rogue》发行后不久，在 Origin System 决定将公司搬回南部之时，Paul Neurath 带着工作室、开发工具和自己的股份离开了。凭借着当初在 Origin 的经验，他创办了 Blue Sky Productions，也就是 Looking Glass 的前身。

“真正成就 Looking Glass 的，是 Origin 几乎要放弃 Paul 的时候，他已经拥有了强大的基础”。回首往事，Garriott 说得很直接，也没什么不好意思。这些分分合合在时光荏苒之后，都已经变得不再重要。

诞生之时

Looking Glass 非常具有前瞻性，很早就建立了行业标准，让其他的很多工作室一直沿用至今。

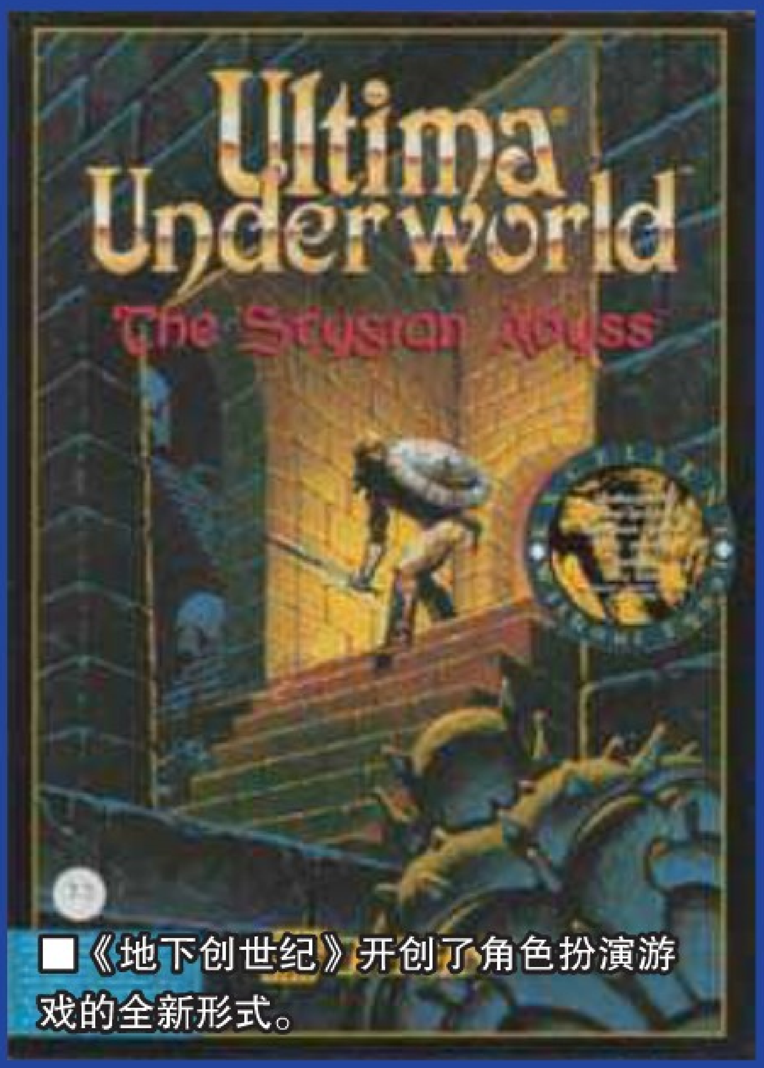
在拥有了自己独立的工作室后，首先要做的就是为工作室招兵买马，使其步入正轨。Neurath 雇佣了 Doug Church，这个后来被誉为“《神偷》之父”的知名设计师，在当时只是麻省理工学院的一个小程序员。Neurath 雇佣 Church 协助开发了 Blue Sky 的第一个项目：一个幻想世界里以第一人称叙事的角色扮演游戏。Church 的主要工作在于建立项目的技术基础，并且主导工作室之后游戏项目的开发。

Neurath 还联系了 Origin 的前员工 Doug Wike，让其制作了游戏的宣传片。宣传片内容只是简单地展示游戏中的角色实时地向观众走来，以表现游戏能够为玩家带来真实的观感体验。制作短片几乎花了一个月的时间，却为团队提供了一个优良的展览样本。

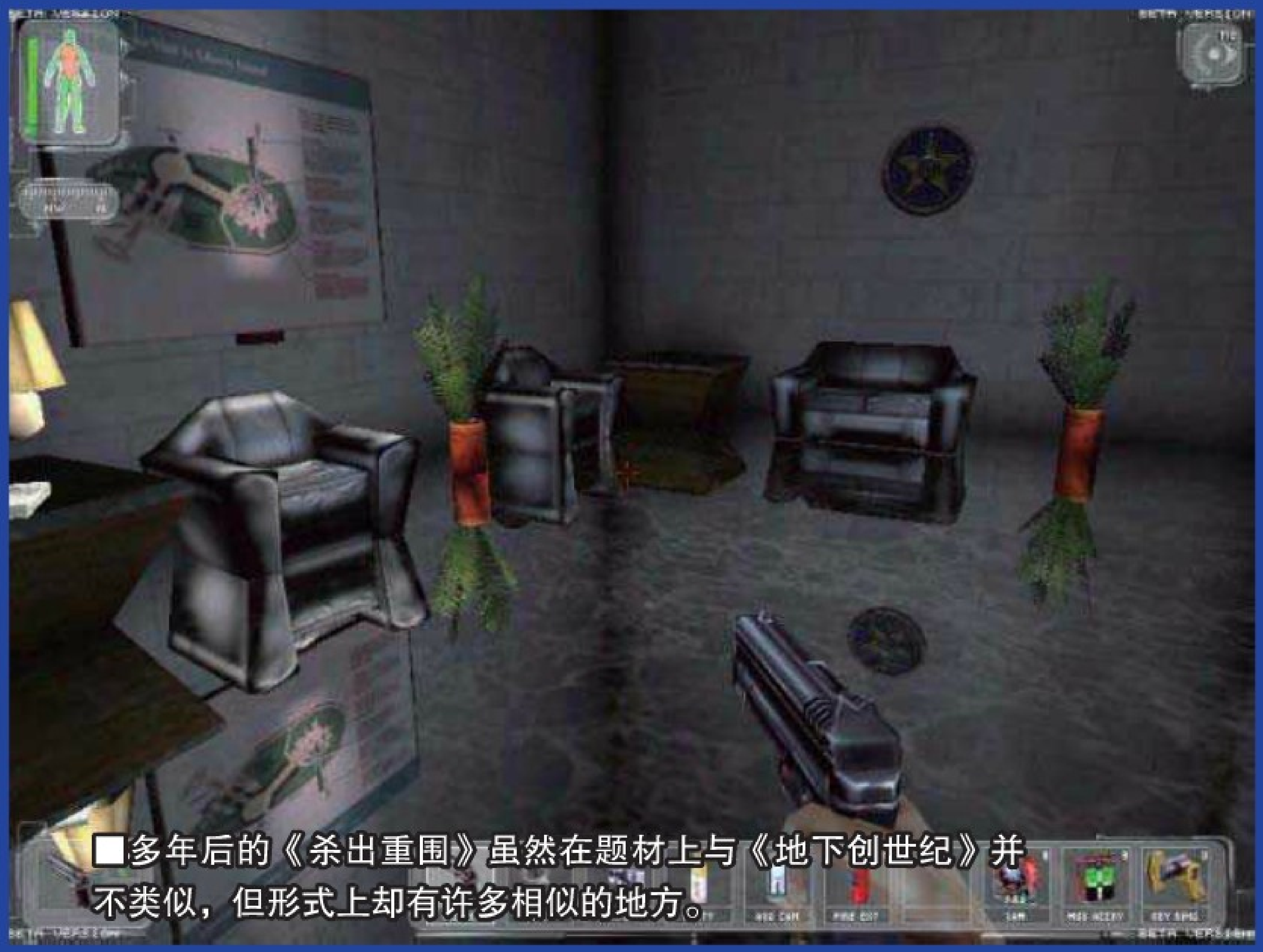
为了给 Blue Sky 的第一作寻找发行商，Neurath 在 1990 年的 CES 上展示了短片。历史上许多巨大的成功都是在机缘巧合中形成的。在这次展会上，Neurath 与 Garriott 和 Spector 再次相逢。

“我感觉脑中嗡的一下炸开了。我一直记得当我看到游戏的宣传片时，感觉整个世界都要改变了。”Spector 在回忆当时的情景时，依然难掩激动的心情。

Garriott 也被游戏的宣传片深深的触动了。这次相遇促成了之后的合作，才有了如今广为流传的《创



■《地下创世纪》开创了角色扮演游戏的全新形式。



■多年后的《杀出重围》虽然在题材上与《地下创世纪》并不类似，但形式上却有许多相似的地方。

世纪》游戏系列。

早期的《创世纪》由 Garriott 一手设计，并不是第一人称视角。该游戏在后期的开发中遇到巨大了瓶颈，进行了短暂的搁置。Garriott 在看到 Neurath 的游戏宣传片之后，仿若看到了新的希望。他果断地决定将《创世纪》的名称用于 Neurath 的游戏发行，并将完整名称设定为《地下创世纪 冥界深渊》。这样的决定和合作，书写了游戏史上的又一里程碑。

以如今的视角来看，第一人称探险类角色扮演游戏已经是再普通不过的东西了。然而在 90 年代初期，压根没有这一类游戏的存在。《地下创世纪》的出现毫不客气地改写了这一历史。

决定合作之后，Garriott 利用《创世纪》系列对角色扮演类游戏进行了创新，在其影响之下，Looking Glass 也结合了 Neurath 的设计技巧和 Church 的第一人称技术。这三者结合，创造了游戏史上第一个第一人称角色扮演类游戏。这一巨作的出现，要远远早于这一类游戏的重量级作品《杀出重围》(Deus Ex)、《网络奇兵》(System Shock) 和“《上古卷轴》系列”(The Elder Scrolls)，可以称之为该类游戏的鼻祖。

作为《地下创世纪》游戏的发行商，Origin 在游戏发行的第一年并没有对游戏灌注百分百的信心。据 Neurath 说，发行公司似乎对这个项目不是十分感兴趣，关于工作方面的沟通也非常困难，讨论开发进程的会议也只是偶尔才召开一次。Neurath 猜测这可能是因为 Blue Sky 和 Origin 地理上相距太远，足足有 1500 英里影响了双方进行及时的沟通。也可能是因为这种游戏并没有开发先例，无法预估销售概况，让人难免对游戏的后续发展抱有怀疑的态度。

在这样艰难的境地之下，Origin 仅仅只给 Blue Sky 的游戏项目注入了 3 万美元的资金。事实上，真正要完成这个项目，至少需要 400 万美元。剩余所需的开发资金只好自行解决。Neurath 将出卖《Space Rogue》获得的版税全部投入到游戏的开发中，Neurath 的合伙人 Ned Lerner 也出了力，游戏的开发才勉强为继。

在此期间，两个 Origin 的制作人因不知名的原因退出了项目，Neurath 一度认为 Origin 将要放弃这个项目。当时在 Blue Sky 内部，形势变得十分严峻。

在这之后，Spector 接管了发行事宜。一开始，他便要求 Origin 的高层对该游戏项目进行监督，却未能实现。基于刚刚接管工作，他亲自走访了 Blue Sky 的工作室，着力从 Origin 的内部对合作事宜进行协调。哪怕到了 1992 年，在游戏即将发行之时，他也在尽心尽力，确保发行商不“脱轨”。就像后来 Neurath 所说，Spector 是《地下创世纪》成功背后当之无愧的“第一人”。

在 Spector 看来，他也在多次的合作中受益匪浅。

“他们特别重视创新和确保玩家的权益，这一点深深地感染了我。无论是在《创世纪》游戏中和 Richard Garriott 的合作，还是因《地下创世纪》与 Looking Glass 工作室的合作，都给我上了生动的一课，影响我至今。”

正是因为心中有着某种不为大众所知的憧憬，Neurath，Garriott 和 Spector，他们的友谊一直持续到了今天。他们在各个游戏项目中与团队成员并肩作战。这些人不仅仅是为了做出游戏，更是为了创造一个以故事为主线的 3D 世界，一个能够提升传播影响力的世界，一个让玩家们不自觉的铭记的世界。

Garriott 曾这样评价道 :“最初，Neurath 和 Looking Glass 只是希望能够做一些改变世界的事情，从一开始，他们便认为这是注定了的使命。”

惊天秘密

与现代相比，90 年代的电脑开发技术有很大的局限。在如此艰难的形势之下，Looking Glass 酝酿了新的设计标准。这些人花了大量的时间，试图避开这些阻挡游戏开发的障碍。然而在这一时期，他们所做的事情并无先例，也就使得他们没有任何前人经验可供参考。以故事为主线的 3D 世界仿佛只属于未来，目前为止没有任何人知道该如何实现这一构想，它看起来是那么的遥不可及。

即便如此，Neurath 和 Church 也一再坚持。他们专注于玩家权益，希望能够让任何一个玩家都能够自主地游戏。大部分的游戏开发商都将游戏开发视作引导玩家的一次练习，或者通过一些细节引导玩家实现目标。但在 Neurath 和 Church 看来，却不想让游戏的设计者成为游戏的主导。他们认为游戏存在着巨大的潜力，完全可以与众不同。这些人想做的，只是将游戏做为一个平台，让玩家来自主的进行演绎。

彼时，Looking Glass 依然在 RPG 游戏的路途上前行。id Software，诞生于德克萨斯的另一家游戏开发商，也专注于第一人称游戏，但是他们却走了一条截然不同的路。

距《地下创世纪》发行仅两月之隔，id Software 发行了《重返德军总部 3D》。与《地下创世纪》类似，也使用了第一人称要素。对于那一时期的游戏界来说，这已经是十足的创新。也成就了第一人称射击类游戏，促使 id software 进行了后续作品的开发，制作了《毁灭战士》(Doom)，“《雷神之锤》(Quake) 系列”和日后的《狂怒》(Rage) 等一系列名留青史的游戏。

▲id公司的所有作品都无一例外有着技术宅的典型特征——游戏画面品质无与伦比，但内容上相对简单粗暴。

id software 的联合创始人 John Carmack，Tom Hall 和 John Romero 意图将公司打造成 90 年代最杰出的开发商，他们也希望像 Looking GLass 那样，创作出对某一类型具有绝对影响力的游戏。

一些人认为，这就像一场类似军备竞赛的游戏战争，将会充满硝烟。也有人认为，这将是一场良性的竞争。对于 Looking GLass 的许多工作人员来说，公司和 id software 之间的分歧正是一种潜在的动力，是他们前进的助力。

▲“《潜龙谍影》系列”的故事为人津津乐道，但受到谁的深远影响就很难说了。

Looking GLass 一直致力于开发拟真叙事方向的游戏，游戏剧本的作者们在游戏设计中便拥有着举足轻重的地位。Grossman 加入 Looking Glass 时，正值《地下创世纪》上市，很快他便发现，自己仿若被麻省理工的高材生们包围了，这些人都专注于为这个创造历史的游戏的续作创作对白和剧情。

同时，Grossman 在《网络奇兵》的开发中也担任重要角色。这是史上最为著名的早期第一人称视角动作冒险游戏。现在看来即使显得略粗糙，也无法抹杀其在第一人称叙事类游戏中开创了新设计标准的功绩。Austin

Grossman同步参与的，还有模拟飞行系列游戏《极限飞行》(Flight Unlimited)和策略类游戏《Terra Nova：Strike Force Centauri》。可以说在Looking Glass所有的游戏中，都可以找到Grossman创作的痕迹。

每每提及那些往事，Grossman的语速总是不自觉的加快。当谈到Looking Glass，这个20出头的年轻人甚至差点因激动而窒息。那时候只有四个可以排上名号的工作室和少之又少的工作人员。而他自己是这其中的一员。

“那是一个历史性的时刻。每个人都感觉自己守护着一个巨大的秘密。我们做的事情让我们兴奋，属于3D的世界就要到来了。”

Grossman回忆起那时候的工作状态，笑称自己仿佛拥有巨大的能量。对于那段工作经历，他认为将其称做充电更为恰当。对于刚刚步出校门的年轻人来说，做自己喜欢做的事情是促使他们前进的巨大动力。年轻人对未来的发展并不是很在乎，对很多事情的持续发展没有精确预判。重要的是，年轻人更加不知道什么是不可为之的。这样的思维方式导致了很多项目的破产，然而也让工作室找到了突破点，Blue sky非常乐意以此为基础去做一些尝试。

■从单纯的恐怖冒险到用故事推进一个良性循环，“《生化危机》系列”在剧本上做出的努力不容忽视，往后的作品当中却丢失了这一特征。

与此同时，在这个国家的另一端，位于隆斯塔州的id Software也在做着同样的事情。开发商全力避开TRPG(纸上角色扮演游戏)对角色扮演游戏的影响，转而选择创建一个全新的游戏类别。

“我们在想，为什么我们不能只是简单的让游戏角色在场景中跑来跑去，做一些射击动作呢？但是我们真正感兴趣的，是游戏的虚拟性和深度。虚拟世界的无上荣光，玩家的无限可能性和创造力驱动着我们前行。”Grossman有点感慨地说。

作为游戏的编剧，Grossman花费了大量时间用来创作Looking Glass的脚本。那时候的工作是轻松而充满乐趣的，在工作室里总是能听见各种喊声、笑声和持续不断的脚步声。在很多大公司看来，这完全是一种比较闲散的工作环境。这里的年轻开发者们，很多都是刚刚经历了他们的第一个游戏——《地下创世纪》上市并获取成功，这使得他们信心满满。

第二年，《地下创世纪》的序章《地下创世纪2 世界迷宫》发行。这是该工作室在重新命名后发布的第一个游戏。标志着Looking Glass年历的新开端。

紧接着，《网络奇兵》发布。很多人都认为它是以故事为核心类游戏的鼻祖，像《潜龙谍影》(Metal Gear Solid)、《生化危机》(Resident Evil)、《半条命》(Half-Life)等作品在创作之初都是以它为参考的。在《网络奇兵》的世界中，玩家能够彻底掌控自己的行动，在极简的游戏规则下会出现复杂的情况，由玩家自行去解决。这就使得那些需要处理紧急情况的玩法开始发光发热。

每一个新的游戏，都在向业界和玩家们展示着Looking Glass不可阻挡的发展势头，及其创造游戏神话的天赋和不容置疑的专业态度。

十傻之屋

哈佛大街上的这栋房子时常处于激烈的震荡状态。这种震荡不是说人事变化，而是真的在狂震……从地下室到阁楼，从地板到墙壁，这栋建筑时刻因震动而摇晃不停。

这栋宅邸正以自己独特的方式显现着它的生机。熟悉这里的人们把它叫做“十傻之屋”。

这里便是Looking Glass的根据地。在90年代中期，程序员Marc Leblanc住在一楼，常常睡在一个榻榻米上感受着房间内的喧嚣。在那里，他第一次听到了Honest Bob and the Factory-to-Dealer Incentives乐队演唱的歌曲，这是一个由Looking Glass员工组成的独特乐队。乐队演唱的音符从地下室传出来，似乎有一种魔力，穿透墙壁，激发出无限的潜能。

■如今已经名满天下的Ken Levine当年也是Looking Glass的一员。

“我常常因为歌词而感到震惊。”Marc Leblanc回想往事的时候，往往会陷入一种奇妙的感怀情绪里。

在楼上的房间中，室友们聚集在程序员James Flemming的电脑前，一起玩《幽浮》。世嘉的MD一直放在程序员Church的卧室隔壁，员工们常常聚在一起玩游戏。LeBlanc认为这里很舒适，有点像一个兄弟会，那些充满创造力的年轻人在这里想出好点子，一起嘲笑那些糟糕的创意，他们觉得其乐无穷。

而对于LeBlanc，他的朋友通常这样描述他：大嗓门，自信，总是坚信自己的观点是正确的。说起各种观点，他的确总是对的，但还是会受到朋友们的揶揄。

说起住在这套房子中的年轻人们，他们大部分都毕业于麻省理工，包括Leblanc在内的一些人依然属于在校生。程序员Jon Maiara和设计师Tim Stellmach也住在一楼，他们经常以常人无法理解的方式谈论游戏，让经过的其他人听得一头雾水。同时，很多人也想要挑战设计师Dan Schmidt玩高速国际象棋的速度，却一直没有成功过。

Schmidt同时也是Honest Bob乐队的吉他手，他描述那段时光则带着深深的眷恋：“这就像在大学宿舍一样，对我们来说，这种生活方式是非常顺理成章的，我们在毕业的时候就把做游戏当成了我

们的梦想。”

这么一群人在这个行业内其实几乎没有任何经验，他们没有意识到他们尝试做的事情是多么地疯狂。《地下创世纪》，这个他们最早制作出的游戏，在该游戏类型中是史无前例的。程序员和设计师从没有遇到过开放式结尾的第一人称类游戏，当然也就没办法想象出最终产品的模样。

毫无经验的开发者做着史无先例的事情，像这样的尝试往往需要花费更长时间。

“这就涉及到休息与工作之间的冲突，很难巧妙的维持工作与生活的完全平衡，因为工作就是生活的全部，像我工作时和Doug和Tim在一起，生活也是。”LeBlanc说。

这栋房子就像创造力的培养皿。每一个新的游戏都让这些年轻开发者们受益匪浅。他们寻找到更多更好的方法，来弥补公司初期因经验不足所犯的一些错误。

90年代的电脑在机能上还是有着这样那样的各种限制，无论是表现力上还是在一些技术层面上，但这丝毫不影响Looking Glass的成员们创意喷薄而出。尽管团队的部分创意需要很多年后才能实现，Looking Glass还是一直在竭尽全力地改进技术。

譬如之前提到的Doug Church，他最初只是Looking Glass的程序员，花费了大量时间来钻研技术，为Looking Glass的游戏创作奠定了基础。这个人的名字渗透在每一个关于这间倒闭的工作室的讨论中。很多人直接将他和Looking Glass的创新绑在一起，这一切都源于他的编程技能和对玩家需求的绝对把握。

且不说此人主导了《网络奇兵》的开发．光是他发掘了Ken Levine——这个后来创立了Irrational Games并主导了《生化奇兵》系列开发而名震一时的设计师，就足以让Doug Church名留青史。Church还起草了《神偷》的最初企划，并设计了很多广受玩家喜爱的电脑游戏，彻底树立了Looking Glass关于玩家至上理论的实现基础。

■恐怖、科幻还有主视角，《网络奇兵》当中的许多元素都成为了日后《生化奇兵》的基石。

即使有着如此辉煌的过往，Church却非常不喜欢采访，他很讨厌镁光灯。他的朋友和同事形容他是个彻头彻尾的“隐形人”。

“Doug很有名，在朋友中他也是佼佼者，让人不可企及。”

Lulu Lamer如此说道，她已经有好几周没有见到Doug了。另一个之前在Looking Glass任职，后来转入Irrational Games的设计师Shawn则是从来没有见过他。同样的苦恼也存在于别人身上，两年多以来Roberson依然时常为如何向Doug介绍自己而感到紧张，却一直没有机会，他觉得这人相当神秘。

然而在当初那些漫长的工作周期里，Church在公司的大堂里教会了Looking Glass的设计师Dorian Hart飞盘。Schmidt满怀快乐地回忆其在地下室和Honest Bob的乐队练习的时光，那时候Church是首席吉他手。

“他的故事值得一讲，尽管他并不会是讲述这个故事的人。”Leblanc说。

事实上Church只是比较宅一点而已。在休闲时间里，Church会和当地的一些朋友一起玩D&D桌上游戏。这个程序员因为热爱角色扮演而专长于此，这一点从未改变。

那么这么宅的一个人是怎么加入到Looking Glass中的？其实是通过一个朋友的叔叔介绍，Church才遇到了Paul Neurath。那时候后者正在着手成立Looking Glass。在两个人的交流中，Neurath经常会提起他在Origin System的时光和与Garriott和Spector共事的经历。那些让人怀念的好时光充满了让人向往的情景，而这个充满天赋的麻省理工毕业程序员显然深受感染，于是Church迅速的加入了这家新公司。

这是所有故事最美好的开头，也是电子游戏史上让人不得不铭记的好时光。当时Church住在麻省理工学院的宿舍，他也向自己的同学们讲述了关于这个工作室，乃至于工作室创始人的故事。就这么一个传一个，Looking Glass吸纳了越来越多的麻省理工的学生。正如Leblanc经常笑着提起的那样，朋友和亲戚间的“裙带关系”构建了工作室。

Leblanc在Looking Glass工作的那段时间，倾其全力地建立了相当完备的叙事模式，乃至于一直走在那一时代游戏开发者的前列。那个时代的的游戏大多基于前后关联的对话、以故事为核心的游戏世界观，并遵循了早前Church从麻省理工毕业前就已经建立的一些游戏理念。这些东西成为游戏史上熠熠生辉的宝藏，一直到了今天的脚本类游戏，其本质模式上和当年Church设立起的规则比起来，也没有太大改变。

如今Church在Valve工作，对于众多电脑爱好者来说，这家公司有多优秀已经不用再多介绍了。

接近尾声

时间推进到了1997年，Looking Glass后期的游戏取得了巨大成功。《神偷》确定了偷盗类游戏的标准，《极限飞行》推动了航天模拟类游戏更长远的发展。《网络奇兵》为Irrational之后在“《生化奇兵》系列”游戏上取得巨大成功奠定了基础，延续了自《地下创世纪》以来定下的叙事传统。

即使大部分的游戏的销量并不像Neurath期待的那么好，但是他们却依然坚信可以实现目标。其实很多游戏在初期都没有突破50000张的销量，这样的收益自然无力偿还超过两百万的债务。

按照知情人的回顾，当时Neurath竭尽所能，却依然无法阻挡不断向他们涌来的债务浪潮。

Neurath的名字可以说是与Looking Glass同在。从1990年公司创立之初，到2000年后宣布破产，他是惟一一个一直留在公司的始创成员。他了解公司自创立之初到倒闭的所有细节。

▲《星际迷航 旅行者》当年大红大紫，却没能够为准备开发其新作的Looking Glass带来好运。

当被问及Looking Glass的倒闭，这位创始人看起来十分疲惫，还有一点虚弱，采访时他的声音中有一些犹豫。

沉吟良久之后，他终于开口：“公司的倒闭是不可避免的。就像板块运动，总是不断的移动，带来不可阻止的变化。”

“创立公司是非常艰难的，你投入全部的心血和精力，做出自认为伟大的游戏。最终你才发现你只是凑凑热闹而已。”

这样的话语中透露出Neurath的些许无奈。

在Looking Glass存在的时间里，他们与很多发行商合作过。像EA，任天堂，Origin System和Eidos Interactive。工作室还自主发行过三个游戏，但是只有一个：《极限飞行》，成为了商业成功案例。自1995年发行以来，短短的两年间就销售了超过300000份。到2002年，游戏已经销售了78万份。

1995年的时候，Looking Glass雇佣了50个员工。平均年薪是20000美元。这样算来，赚足够的钱来支付员工工资对Looking Glass来说，意味着一年要赚100万。这只是按照一周40小时工作时长来计算而已，实际上的开销并不止这么一点。

到了1995年8月，为了维持财务稳定，Neurath和Viacom New Media签订了一纸合同。承诺在新的合作关系之下开发一些游戏。第一个就是《旅行者》(Voyager)，在《星际迷航 旅行者》(Star Trek: Voyager)的基础上做了一些画面方面的改进后推出的新作。

不幸的是，18个月后，Viacom取消合作，《旅行者》项目被取消了，也就是从这时候起，Looking Glass的麻烦开始了。

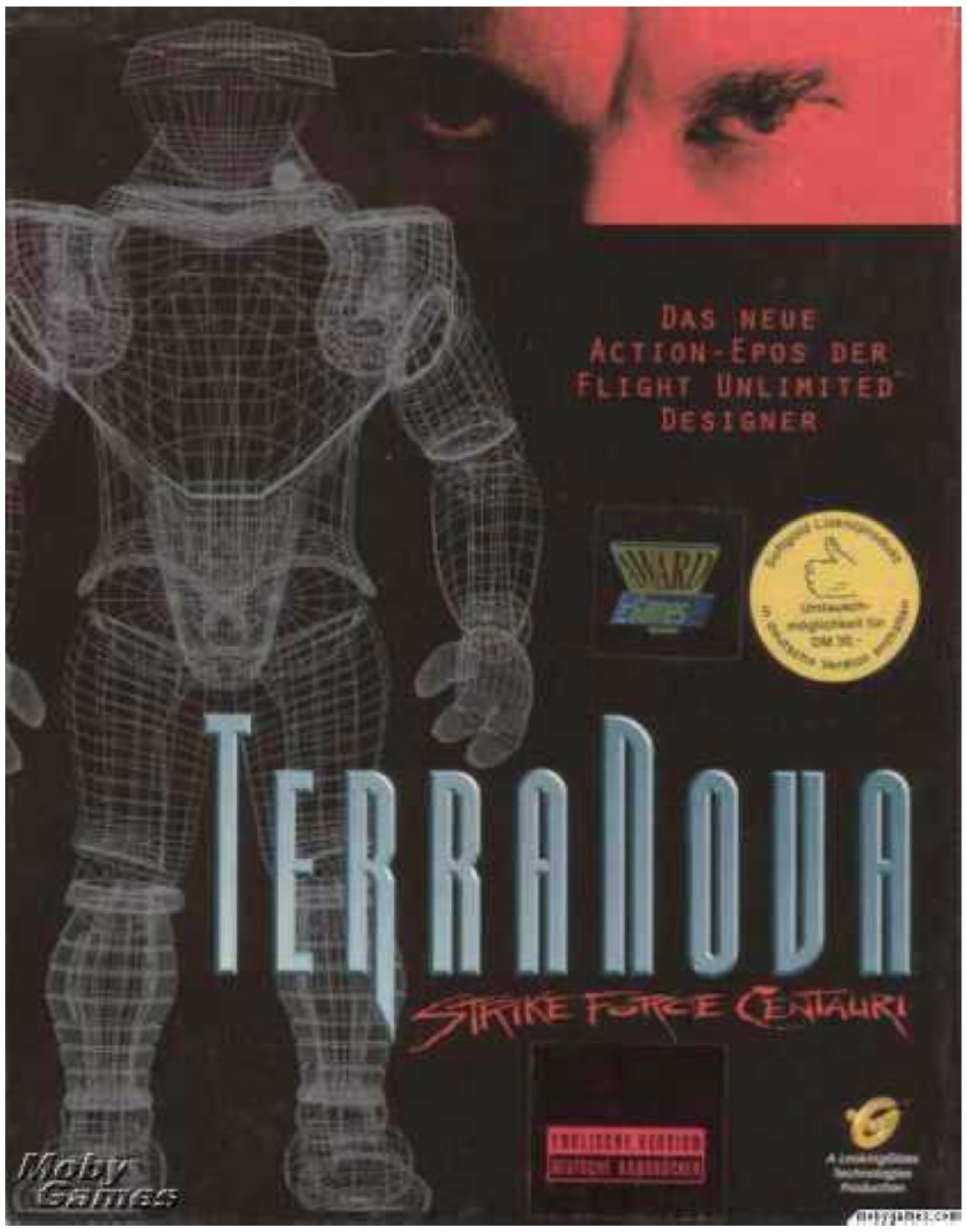
Neurath说起这件事的时候还满心遗憾，起初Viacom全情投入游戏产业，他们收购了Virgin Interactive，一举成为游戏界的大玩家。但是后来他们忽然就抽身而退，全盘放弃了之前的计划。之后Looking Glass自主发行的游戏《Terra Nova: Strike Force Centauri》和《British Open Championship Golf》分别于1996和1997年上市，却都失败了。Looking Glass陷入了前所未有的危机——尤其是之前的债务依然存在，用于运营的资金却越来越少的情况下。

后来为了生存，Looking Glass甚至开始着手将游戏移植到N64上。那时候N64在美国刚刚开始售卖，并成为非常受欢迎的家用机。Neurath个人非常喜欢任天堂平台上的一个汽车竞赛游戏—《Mini Racers》。当时作为《马里奥》和《塞尔达传说》的创造者，游戏业界的最具眼光的制作人宫本茂看到了Looking Glass的工作成果，为Looking Glass所表现出的诚意所打动，便邀请他们协助将《Mini Racers》进行移植。

这是让Neurath做梦也没有想到的，他喜出望外，迅速同意了合作。

在游戏开发初期，宫本茂还曾到美国巡视公司的生产状况。Neurath要求会见宫本茂。这次东西方的会面基本奠定了未来《Mini Racer》的方向。Neurath借用了同事提出的理念，向宫本茂介绍了颇有远见的设计技巧并罗列了一系列证据。之后Looking Glass将派一部分员工去日本完成游戏发行前的最后阶段，与宫本茂的团队进行亲密的接触。

但是这个故事并没有想象中那么美好，就像Looking Glass制作的很多N64游戏一样，《Mini Racer》最终并没有发行。



▲《Terra Nova: Strike Force Centauri》在题材上非常有想法，但是市场接受度并不理想。

“我们做了一切可以做的事，但是在N64的开发上我们并没有找到合适的合作伙伴。那些已经发行的游戏并没有盈利，只是给我们带来了更大的财务问题。这个漏洞越来越大。”

在接踵而至的不幸和账单中，Looking Glass依然可以看到点点希望，那就是《神偷》。《神偷》是电脑端第一个3D偷盗类游戏。这款游戏强调各种潜行技巧，同时这款游戏也开创了如今闻名于世的偷盗类游戏的先河。在2009年的Game Spy的采访中，Marc Laidlaw——《半条命》游戏系列的作者，称神偷是他最想参与制作的一个游戏。

《神偷》的制作花费的时间很长，从要求的截止日期来看，时间很紧张，然而此时公司的士气却很低迷。幸好《神偷》在两年内卖了50万份，使开发商Looking Glass和发行商Eidos Interactive都获得了新生。它不仅开创了一个新的游戏系列，还为Looking Glass争取了喘息的空间，使工作室得以更好地安排下一步发展计划。

第十一个小时

1998年，在《神偷》发行后，Looking Glass宣布同EA达成了依附合作关系的交易，将与EA合作开发《极限飞行3》和《网络奇兵2》。可惜这两款游戏虽然已经获得了评论家们的认可，却没有达到让人惊喜的销量。《极限飞行3》在1999年发行后只卖了两万份。《网络奇兵2》在当时的销量也相当惨淡，人们无法预见到该游戏未来所获得的赞誉，在游戏发布的第一年，Looking Glass花费了170万的预算，却只卖出了58000份。

总体来说，Looking Glass开始盈利，但是却不足以填补它所负担的历史债务。此时工作室的员工数量也达到了120人之多。Neurath坦言说：“他们中的一些人来自于Redmond Wash的子公司，支付所有人的工资就已经让工作室的财务负担达到了让人窒息的地步。”

“他们希望我们能够以一种平和的方式离开。现在我们是一家独立的公司，并且是一家欠Averstar很多钱的公司。”Neurath调侃着说起这些往事时，申请已经没那么凝重了。

事实上，Looking glass一直被账单包围，工作室急需帮助，于是，收购在所难免。

Eidos Interactive是该工作室的收购者之一。在1999年的E3上，Looking Glass公开了《神偷2》，并宣布“《神偷》系列”的第二部作品，将与Eidos进行合作。在《神偷2》即将发行的最后几个月，Eidos为了确保其开发费用，支出已经超出了最初游戏的预算。而LookingGlass的员工则24小时的呆在办公室，日夜不息地工作，以保证3月23能够正式发售，可以

说是整个公司的成败在此一举。

尽管 Looking Glass 成功地如期完成了游戏，但之后过去了好几个月，工作室却没有收到关系着他们收入的支票。Jane 负责开发的一个飞行模拟类游戏《突击战队》（Attack Squadron）已经提上日程，并且费用同样超出了预算。第一代《神偷》所获得的收益也已经花完，与新成立的 Irrational Games 的合约更在最后一分钟也化为泡影，《神偷 2》2500 万的开发资金成为了一个难以填补的巨大漏洞。此时的 Looking Glass 处于困境的边缘。当时索尼正考虑将其收购时，工作室最终却与 Eidos 签订了合约，然后合约最终并没有达成。

“我们已经完成了所有工作，做好了所有准备，他们却在第十一个小时的时候说，我们不打算这样做了。”

这时的 Eidos 也面临着困境。他们将数百万的投资给了 Ion Storm。而这家公司刚刚遭受了巨大的损失。《大刀》（Daikatana）发行后，这个花费了 4000 万的项目在商业上和舆论上都遭遇了巨大的失败，发行商再也不敢冒险了。

“我的观点是，决策层的某个或某些人决定仅仅收购《神偷》的版权，而不是整个工作室。”Neurath 肯定地说。

无论事实是怎么样，从结果上来说，这成为了压垮 Looking Glass 的最后一根稻草。

“这件事说起来十分痛苦，也很艰难。问题的根源又回到了 Viacom 当初取消了《旅行者》项目后为我们带来的损失，将我们带入了不利的境地。我们只能以一种本不希望出现的方式退出——确切点说，我们失去了对公司的控制。”

综合各方原因，2000 年 Neurath 召开了会议，宣布了 Looking Glass 的倒闭。许多忠实员工将面临失业。随着时光推移，仅仅是几周后，许多人将坐在新的办公室中，新的办公桌前，开始了新的项目。而剑桥市的旧办公室，此时只能与他们遥遥相望。就像那段美好的时光，凝固在那里，让人叹息，也让人无法回避。

“你知道吗，即使是在 Looking Glass 的最后几年，也发行了一些让人为之惊叹的游戏。”随之 Neurath 提到了《极限飞行 2》,《极限飞行 3》,《神偷》,《神偷 2》和《网络奇兵 2》，一款与 Irrational Games 合作的游戏。“开发团队将心血注入每一个项目中，时至今日，他们的开发热情和专注依然存在。”

■Eidos最后的确复活了Looking Glass的杰作“《神偷》系列”，也算是对当年取消收购的一种弥补。

传承余烬

2000 年 5 月 24，Neurath 宣布工作室倒闭之后，员工们在震惊之余回到了自己的工作位置上。他们开始玩游戏，接听来自其他工作室的电话，然后开始考虑失业和再就业。

有一个数字，451，在 Looking Glass 的两个游戏中都出现过。第一次出现是在《网络奇兵》中，作为打开某扇门的密码。在该游戏的续作中，虽然已有所变化，玩家依然用到了这个数字，只不过是以 45100 的形式出现的。

这个数字不仅仅出现在 Looking Glass 的游戏中。在 Ion Storm 发行的《杀出重围》中，0451 也作为密码用来解锁一个军械库。在 Irrational Games 发行的《生化奇兵》中，这个数字用来作为找到一个隐藏房间的指引。在 Fullbright 公司的《回家》中，这组数字用来打开父亲办公室中的文件柜。在剑桥大街，相同的密码曾经用来打开现实中的 Looking Glass 工作室的大门。

451 这个密码已经成为一种象征，那些曾经与 Looking Glass 有着联系的开发者们以此来纪念曾经的身分。这个密码本身，则是用来向雷·布莱伯利（Ray Bradbury）的《华氏 451 度》致敬，以此纪念《网络奇兵》开发期间自然而然的深入人们脑海中的反乌托邦科幻小说。

在布莱伯利的故事中，451 这个数字是书籍燃烧温度的参照。书中描述的世界中，政府一直致力于打压异己，命令消防员们烧掉找到的任何书籍。因为没有了文化，也就没有了记忆。

Looking Glass 和那些受其鼓舞的人们，赋予了这个数字新的含义。他们用数字歌颂文化，歌颂独特的突破性的思维方式，还有那些被质疑的规则，和被挑战的权威。

2000 年 5 月 24 日，Looking Glass 的开发者们离开了这间一直陪伴他们的办公室。办公桌上还放着各类游戏的纪念品。工作电脑直到工作室关闭的那天还在运转。办公室的大门在他们转身之时被锁上，偌大的房间隐匿在黑暗中，空旷而安静。即使距今已十五年之久，人们依然记得这一刻。

■今年公布的《杀出重围 人类分裂》，也算是对Looking Glass精神的一种延续和传承。

“我一直认为，那些我们用在游戏中的想当然的设计智慧，直接来源于以 Looking Glass 游戏为基础构建出的设计哲学。毫不夸张的说，工作室的影响一直延续至今，即使很多人并不知道，他们所建立和创造的东西，正是在多年以前就已经奠定的基础之上构建的。”Spector 如此说道。

对 Spector 来说，Looking Glass 有着非凡的意味。游戏界中仍然随处可见工作室带来的影响。在微软，在 Irrational Games，在 Harmonix，在 Fullbright 公司当中，都流动着 Looking Glass 的血脉，这些开发者在制作游戏方面经验颇丰，卓有成就。从某种程度上来说，他们应该将自己的成功归功于这个 20 世纪创立的公司，即使它已远离，即使它已不复存在。

文 三日月 美编 anubis

作为著名硬核向动作冒险游戏系列“《魂》系列”的精神续作《血源诅咒》，和它的前辈们一样，本作继承了前辈们难度和趣味成正比的优良传统。“变形武器”炫酷的外观和战斗效果配合高速化的战斗使得本作的战斗变得华丽无比。敌我双方更快的移动及攻防速度使得本作战斗的难度更高，新回血机制和战斗系统的引入鼓励着玩家主动出击的同时也意味着更多的“受苦”。随机生成的“圣杯地牢”乐趣满分，同时保证了本作的高难度和耐玩度。结合了哥特风和克鲁苏神话的故事设定让玩家在血战的同时，也被游戏的剧本深深地吸引住。那么在开始游戏之前，请先让笔者高喊一句：赞美月亮！

血源诅咒		SCE	动作角色扮演
PS4	Bloodborne		中文版
	2015年3月24日	本地1人、在线1~5人	对应年龄：18岁以上
	售价为350港币		

狩猎之夜生存指南

界面简介

1.HP 值 / 体力值　3. 水银子弹数量　5. 血之回响（钱）
2. 血瓶数量　4. 当前道具　6. 洞察力

洞察力是本作中一个很有趣的数值。表面上看来此数值是为了联机而存在，在使用道具“召唤铃”后消耗一点洞察力即可召唤玩家合作和 BOSS 战斗，补充方法包括了击败 BOSS，使用特定道具和通过使用“小共鸣铃”帮助其他玩家击败 BOSS 获得。同时此数值也是个难度调节器，当高于 15 的时候（目测），地图上的敌人配置和敌人攻击方法也会随之发生变化，部分场景也会随之发生变化，游戏的难度也会随之增高。必须注意的是，该数值低于一时将不能使用梦境中的升级功能，低于十将不能使用梦境中的另一个商店。洞察力配合本作中克苏鲁神话的故事设定，洞察力其实相当耐人寻味，详细的联系会在后文”世界观推测”再说。

基本操作

操作	作用
移动	左摇杆
十字键↑	补充子弹（需要消耗生命）
十字键↓	切换道具
十字键←	切换左手武器
十字键→	切换右手武器
移动镜头	右摇杆
使用回复药	△
动作（调查/场景互动）	○
使用道具	□
后跃	×
右手武器攻击（轻攻击）	R1
右手武器攻击（重攻击）	R2
右手武器变形（战斗时为变形攻击）	L1
左手武器攻击（武器变形后为特殊攻击）	L2
打开菜单	OPTION

战斗基础

锁定目标：按下 R3 键即可对敌人进行锁定，推动右摇杆即可切换锁定对象。在本作中，锁定敌人相当重要，除了能让视角固定之外，处于锁定状态下的玩家的回避动作也会变成幅度和硬直都较小的踱步。再次按下 R3 键能解除锁定状态。

冲刺：角色的移动方式会随着玩家推动摇杆的力度的不同而发生变化，轻推为走动，用力推动则是奔跑，在奔跑状态下按下 × 键则会冲刺，冲刺过程中再次按下 L3 键则是冲刺跳跃。冲刺会消耗体力，而体力的重要性也无需多言，所以没事别乱冲刺。

翻滚：按下左摇杆 +× 则能使用翻滚动作，有一定的无敌时间，幅度和硬直较大在锁定状态下会变成幅度和硬直较小的踱步。因为和冲刺一样也会消耗体力，所以回避时机必须得把握好，而且也不要没事乱翻滚。其实本作大部分敌人的攻击是可以通过单纯的移动来躲避的（当然 BOSS 就不要这样作死了），预留更多的体力用以攻击能更有效地解决敌人

特殊攻击

跳跃攻击：左摇杆推向正面，同时按下 R2 键就能使出跳跃攻击。

迎击射击：在敌人攻击到玩家前的一瞬间按下 L2 键使用枪械攻击就能让敌人陷入极大的硬直，此时再按下 R1 键就能发动威力巨大的内脏攻击。风险和回报成正比的攻击，如何配合敌人的攻击时机发动是迎击射击的要点。

回复攻击：本作和“《黑暗之魂》系列”最大的不同之一，就是弱化了盾牌的存在，取而代之的是回复攻击这个设定。玩家扣血后，损失的一部分 HP 会以淡红色显示，在短时间内玩家如果能攻击到敌人的话，那部分的 HP 是会回复的。受到攻击后是退守用道具回血还是主动出击以攻代守，具体如何抉择就看玩家自己临场判断了。

蓄力攻击：按下 R2 即可开始蓄力，松开后即可发动蓄力攻击，发动时间较长但威力大。玩家还能在敌人背后使用蓄力攻击，使用方法是轻推摇杆走到敌人背后，在敌人还没发现玩家之前发动即可，威力巨大，敌人一旦被命中非死即晕，鉴于本作“面壁思过”的敌人还挺多的，玩家不妨多用。本作的蓄力攻击除了上述两种之外，还有另外一种，同时也是本作特色系统之一：变形攻击。

变形攻击

本作没有类似于“《魂》系列”的双手使用武器设定，取而代之的是武器变形系统。本作的每把主武器都有两个形态，玩家可以通过按下 L1 键来切换不同的形态。一般而言，两个形态的攻击相差颇大，无论是攻击力、攻击范围还是攻击速度都和第一形态（单手使用状态）有很大的区别。玩家还可以在攻击中按下 L1 键切换形态并发动变形攻击。变形后的武器可以按下 L2 键来发动它们的特殊攻击。

和单手武器类似，按下 L2 即可进入蓄力状态。熟练运用不同武器的两种形态不光可以使玩家的战斗更加华丽流畅，还能使战斗事半功倍。

副武器

本作弱化了盾牌，取而代之的是家这次可以用枪了。枪械在本作中的攻击力其实相当一般，但由于枪械攻击是发动迎击射击的必要前提，所以玩家使用的次数还是会挺多的。除了枪械，玩家还可以使用其他副武器和

特别猎人工具。后者是本作收集要素的一部分，效果类似之前“《魂》系列”的“魔法”。大都效果比较“奇葩”或者威力巨大，但消耗也巨大，由于大多需要“奥术”数值的支持，一般玩家大概会忽略这些工具，但对于奇怪打法有兴趣的玩家不妨试试。

不光是枪械，包括大部分的副武器和特别猎人工具（除了两个火把和木盾）都是消耗水银子弹的。理所当然的，这武器是有弹药限制的。弹药除了购买和在场景捡取之外，玩家还能用自己的 HP 来换，基本“汇率”是五分之一的 HP 换五发子弹，值不值得就要玩家根据实际战况斟酌了。

创建人物

在游戏开始之后，玩家需要创建一个人物。在此环节中，几乎每一个设置都与实际游戏部分毫无关系，除了一个：起源。在这里推荐的是“惟一幸存者”、“暴力过往”和“战场的老兵”。作为一个敌人凶狠程度堪比疯犬的游戏，增加自己的 HP 最大值能帮助自己撑住更长的时间，而更高的攻击力可以更早地结束战斗，其余能力虽然不能说不重要，但对于游戏初期的玩家来说这些能力其实都没什么用。起源中比较特殊的是“无用之人”，能力值比其余的起源都要低，但胜在初始等级只有 4（其余皆为 10），那就等于多了 6 个能力点让玩家自由分配，此起源适合“魂系列”的老玩家和对自己身手有信心的玩家使用。

玩家的能力可以分为六大类。其中提升每个能力值的同时都可以额外提升防御力和升一级，需要的血之回响会随着等级提升而提升。能力值以 25 和 50 为分水岭，一旦升到 50 后继续提升加成会变得相当的小，一般而言升到 50 就可以算是到顶了。对于自认操作一般的玩家，初期优先升前四项能力。更高的血量和体力可以直观地提升玩家的生存几率，而力量和技巧分别影响玩家的物理攻击和内脏攻击力，而且大部分装备都对这两个能力值有要求。对打法有特别追求的玩家可以尝试一下后两项，其中血腔流配合后期的强力副武器能在某些 BOSS 战起到奇效。以下列出各起源的初始能力值供玩家参考。

起源	等级	血之回响	活力	耐久	力量	技巧	血腔	奥术
懦夫	10	300	11	10	12	10	9	8
惟一幸存者	10	420	14	11	11	10	7	7
糟糕的童年	10	360	9	14	9	13	6	9
暴力过往	10	180	12	11	15	9	6	7
专业	10	240	9	12	9	15	7	8
战场的老兵	10	320	10	10	14	13	7	6
贵族的后裔	10	540	7	8	9	13	14	9
残酷的命运	10	500	10	12	10	9	5	14
无用之人	4	10	10	9	10	9	7	9

符文和神血宝石

玩家只需找到素材和钱即可。每把武器对应四个阶段，分别要使用素材“血石碎片”、“双子血石碎片”、“血石块”和“大块血石”。前两种获得条件相对简单，除了场景搜刮之外击败相对的敌人也能获得（例如狼人）。但后两种就困难多了，“血石块”相当稀少，获得方法基本只能靠场景搜刮。而“大块血石”更为珍贵，整个游戏流程只有一块，使用它可以把武器升到最高的第十级。正因为如此，初期玩家还可以挥霍一下素材，但后期就必须认真考虑了，尽量升级自己熟练的或者强力的武器。除了“大块血石”之外，其余素材还可以通过击杀某种特殊的敌人获得，该种特殊的敌人外表就是一团毛（真不知道怎么形容），是本作中惟一一种见到玩家撒腿就跑的怪物，解决它后就能获得素材。这种怪物一般就在那几个角落刷新，因为基本都是些必经之路，玩家不妨在跑迷宫的途中多留个心眼。

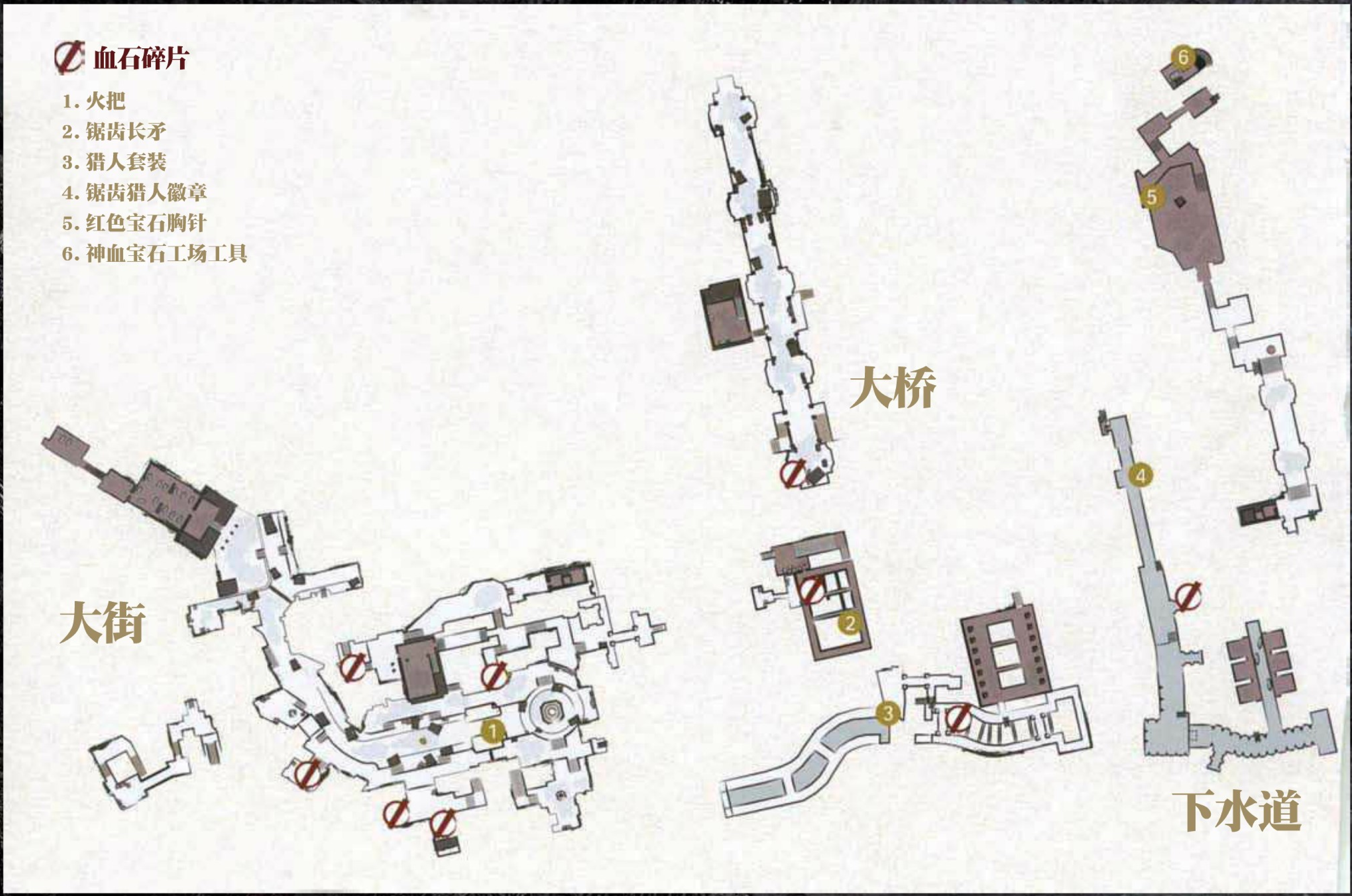
流程攻略

和《黑暗之魂 2》类似，本作的流程其实相当自由，按照玩家探索顺序的不同遇到的 BOSS 也有可能不同。所以以下的流程攻略也不能算是主线流程，而是笔者按照“由易到难”的顺序写的，而隐藏迷宫和相应 BOSS 的打法会在后文列出。总的来说，玩家可以在此流程的基础上尽情享受本作所带来的探索的乐趣。相关道具和地图走法也会在随文标出。值得注意的是，不要随便攻击 NPC，要不然可能会永久性地错过某些支线。

[初到亚南]

约瑟夫卡的诊所

建立好自己的人物后玩家会在尤瑟夫卡的诊所醒来，周围有一些本作的操作指南，有需要的玩家不妨一看顺便熟悉一下操作。继续前进就会遇到本作的第一个敌人——狼人。对方已是残血但玩家也手无寸铁，鉴于死亡是本作游戏元素的重要一环，所以还是推荐乖乖受死比较好。



猎人的梦境

玩家死后就会来到“猎人的梦境”，这里就是本作玩家的大本营。玩家除了可以在这里找到能把玩家传送到各处的传送点之外，在这里玩家还可以提升能力、购买补给品、升级或修复武器。但现在这些都与玩家无缘，先前进把必要工具拿上吧。右手武器方面，玩家可以在锯肉刀、猎人斧头和伸缩手杖中选择。分别对应平均、重视攻击力和重视灵活性。在这里玩家推荐选择前两把的其中一把。右手武器选择好后就是左手武器，这个随便选就是了，毕竟枪械的用途不是在攻击上。接下来把笔记也拿上，玩家现在能做的就基本没有了。走到右边的墓碑（传送点）前，选择“1 楼病房”即可回到诊所。

大街

1. 回到诊所后返回到刚才遇到人狼的地方。解决后继续前进，出诊所后往左走，沿途上有几个杂兵可以给玩家练练手。接着拉下开关放下梯子，上梯子后便是一个灯笼，这个就是本作的传送点和记录点。找到灯笼是以后每到一个新区域的优先事项，但一般都会设置在区域的起点，一般不会错过。

2. 之后继续往右走。消灭埋伏的杂兵后，玩家会看到一条长长的街道，街道的尽头是一个类似于广场的存在。这里的杂兵数量相当的多，正面硬扛第一次玩的玩家大概会死得很惨。玩家可以先把楼梯下几个巡逻的敌人逐个引上楼，在居高临下的状态下利用敌人上楼的时间差使用蓄力攻击即可把他们逐个消灭。总而言之，本作的战斗要点是尽量利用地形把敌人逐个隔离并击破，这个要点在今后的流程中都是通用的。

3. 走下街道后先不要往右前进，先走左边利用把手打开铁门，这里是回到诊所的捷径。乐于作死的玩家可以试试往铁门坐边的巷子里走，里面有一个拿着大刀的敌人，皮糙肉厚攻击力还很高，善用枪反可以较为轻松地搞定它。这个敌人会有一定几率掉落一个属性不错的神血宝石，但鉴于玩家现在并没有相应的工具镶嵌宝石，所以不推荐去和它战斗。

4. 原路返回沿路继续往下走，在经过一部大马车的时候往右走，玩家会遇到一个在装死的敌人。这种敌人会远程攻击，以后遇到时记得注意以防冷枪。上楼后玩家的右手边会有一个道具，捡取的时候小心埋伏。拿到道具后继续前进，小心这里还有一个敌人在埋伏着。继续前进会发现前方有一大群敌人在等着你，这里还是推荐玩家利用前文所说的方法把敌人逐个击破。对自己操作有信心的玩家可以直接无视敌人往左边的出口前进，本作的敌人一般有一个属于自己的活动区域，只要玩家离开该区域敌人就不会追上来，这一点在今后的流程中可以多加利用。

返回亚南中部

1. 接着玩家会看到一个喷水池。下去后右边是一个正在用砖头敲门的大块头，如果照着本文的顺序打的话，这大概是这货和玩家的第一次相会。与笨重的外表不相符，它的攻击速度还是挺快的，锁定后连续绕后攻击即可，记住不要贪刀。顺便一提，它们虽然攻击高，但内脏攻击的时机却很容易把握，是个刷血瓶的好对象。消灭后在其身后能捡到“火把”，虽然攻击效果不佳都在黑暗场景却相当实用。在这里玩家还会遇到乌鸦敌人，虽然看上去弱爆了还不能飞，但是被连续攻击到还是会挺疼的，而且它们和狗类似，一般都是一群群地出现，应付时还是小心为妙。取得后沿路返回楼梯上。先把左边的木箱给滚掉，然后就能看到一个缺口。跳下去后，玩家会遇到一大堆（在笼子里的）狗，把它们全解决掉吧，小心有几只会从笼子里出来。

2. 沿着狗笼的轨迹继续前进，玩家会看到下水道的入口。记住这里，接下来原路返回。返回到刚才杀狗的地方，这次往另外一条路走，继续前进后玩家会遇到两个拿着砖块的大块头。躲开就行，上来后玩家会遇到一间小黑屋，如果有沿路搜刮的话玩家手上应该已经有了一个火炬。但现在首先先不管小黑屋，继续往上走打开铁门，玩家会发现我们又回到了一开始那个传送口。先回去大本营补充一下吧，如果一切顺利的话，此时的玩家手上应该已经有一笔钱了，先升级一下能力吧，商店里的装备先不要急着买，之后可以找到替代品。

大桥

1. 拿起火把原路返回小黑屋前，屋里没什么好说的，从开始打滚到现在的玩家应该都能处变不惊了吧，唯一值得注意的是一楼有一个坐轮椅的家伙，近身攻击力巨大但只要玩家先出手就没什么问题了，后期还会出现手持喷火器和机枪的强化版轮椅男。从小黑屋的二楼出来后，玩家会发现自己来到了一座桥上，右边有两个人狼，无视之，左边是一堆乌鸦和一个砖头男，直接跑过去就是本作的第一场 BOSS 战，但在此之前，我们要先往人狼的方向前进。

2. 消灭人狼后继续前进，右转下桥。我们接下来的目的地是在左边，在一堆木桶后是一个坑，勇敢地跳下去吧。接下来玩家会遇到新敌人，这种敌人的兽化程度比一般敌人高，但基本看上去还是个人，这种敌人攻击力很高但行动相对缓慢，先引诱其出招后使用内脏攻击即可。沿着边缘分别击破三个敌人后走到尽头，往下看玩家会看到一个很阴险地呆在角落处的敌人，跳下去解决它后玩家能找到一套猎人装备，这可是暂时玩家能获得的最好的装备了，快点换上吧。

3. 拿到装备后原路返回大桥即可，往桥的另一边走便是本作的第一场 BOSS 战。

BOSS：神职人员怪兽

首先，别被它的庞大身躯所吓坏了，其实这货一点都不强，玩家可以把它当做是本作中几乎所有大型 BOSS 战的教学关卡。不要贪刀是首要原则，一般而言玩家只要保证自己的位置处于 BOSS 的右边（以 BOSS 面对方向为准）即可躲开 BOSS 的大部分攻击，而 BOSS 一旦开始蓄力就立即拉开距离准备躲闪，而且蓄力是两段式的，砸完地之后还有一下，不要傻乎乎地冲过去。BOSS 的弱点是它的头部和腹部，连续攻击这两处可以让 BOSS 陷入巨大硬直。本作中几乎每个 BOSS 的某些部位在被持续攻击后都会陷入受伤流血状态（以这个 BOSS 为例，则是它的左手）。持续攻击流血部位能提高伤害，一段时间后受伤部位会回复正常并能再次攻击到受伤状态。

值得注意的是，对付这 BOSS 要不就是贴身砍，要不就把距离拉得远远的，这也是绝大部分大型 BOSS 战的其中一个诀窍。处于中距离的话 BOSS 会使出跳跃砸击，攻击高且发动时间快，和 BOSS 近身则能减少 BOSS 发动此招的几率。相比 BOSS，视角才是本战最大的难点。顺便一提，在本场 BOSS 战前，玩家还可以通过使用“召唤铃”召唤神父来帮忙自己战斗，虽然攻击力低但胜在血厚，可以在一定程度上吸引住 BOSS 的注意力。胜利后玩家会获得“剑猎人徽章”。

下水道

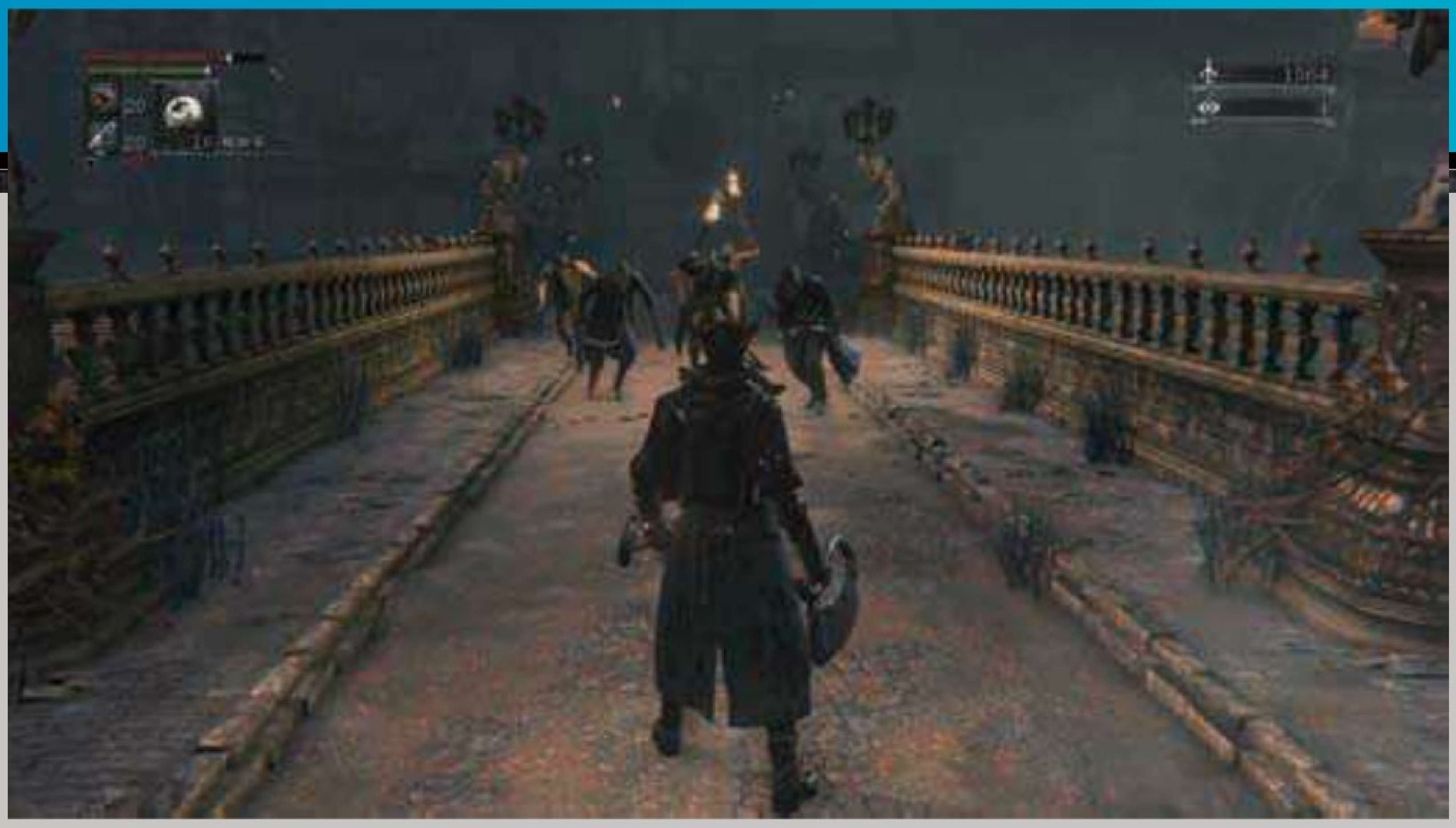
1. 要想到教会镇，必须通过大桥。然而通往那里的路因“瘟疫”爆发而被封锁，看来我们只能通过欧顿之墓到达教会镇了。回到上文所提到的下水道入口，下去后往右边走，背刺解决一个敌人后小心冷枪，以柱子作掩护后继续前进。接下来玩家有两条路可以选择：继续前进，或者跳下去。基于安全理由，我推荐这里玩家直接跳下去。跳下去后先把大老鼠给解决掉，然后继续前进，玩家会看到两条分岔路：一上一下。

2. 首先我们先沿着梯子爬上去，往左走会看到一个拿着柱子的柱子男，应对方法和他的兄弟板砖男类似，小心解决后继续爬梯，跑到最高层先把门给开了（开关把手在左边），右边有一扇窗户，对话后答应小女孩帮她找到父母，玩家会获得重要道具“音乐盒”。

3. 回到刚才的分岔路，这回我们往下走，一路跑过去（保持冲刺状态的话敌人基本碰不到玩家），直到看到一个梯子就停下，爬上梯子后我们会见到一座桥。先不要急着前进，先往左走，开启升降机之后一路返回到之前遇到两个板砖男的地方。在这里笔者推荐先回一下大本营把血之回响给花了，因为恶战在即，顺便一提，现在玩家应该能在商店买到一个叫“提灯”的道具，在黑暗场景中相当实用，有余钱记得买一个。

欧顿之墓

经升降机返回到刚才的桥上，正面走过去会发现五个村民迎面走来。当他们向玩家走来时玩家可以边打边退，不到一会上面的敌人就会把火球推下来。玩家随后躲开火球轨迹即可，敌人也会随即被火球消灭的。接下来的路程有威胁的敌人就只剩一个板砖男了，解决后继续前进即可，在路的尽头处便是欧顿之墓，同时也是第二场 BOSS 战的地点。



BOSS：加斯科因神父

本作玩家遇到的第一场硬仗，在本作中担任“新人杀手”的角色。神父和玩家类似，无论是外观还是攻击手段都如出一辙。第一形态的神父会交叉使用近身武器和枪械，小心闪避并利用空隙攻击即可，内脏攻击的时机是神父把武器刮地出火花的时候。第二形态的神父会把武器变形，此形态的 BOSS 攻击力极高，还会对倒地的玩家进行追打。由于攻击距离长，玩家应与神父时刻保持距离，对攻击时机没把握的话千万不要近身，内脏攻击的时机是神父向前翻滚的时候。

当 BOSS 的 HP 还剩大约五分之一时，他会进入第三形态。此形态的 BOSS 无论是攻击力还是攻击频率都相当之快，燃烧弹还有存货的不妨多用，注意尽量在 BOSS 打完一套“拳法”后才使用，这样命中率会相对高一点。此状态的 BOSS 还会跳跃攻击，BOSS 会消失一阵然后再对玩家进行强力攻击，注意是“一阵”，所以不要急着翻滚，稍等片刻后再进行回避要不然只会中个正着。在中距离时 BOSS 还会跳跃攻击，不过是短距离的那种，并不会消失，此时也是内脏攻击的最好时机。

对付神父可以利用之前获得的“音乐盒”，使用后神父会短时间内陷入行动不能的状态。但值得注意的是音乐盒只能用三次，且使用两次后无论 BOSS 剩余血量为多少，他都会强制进入最终形态。

教堂病房

打败加斯科因神父之后能获得亚丹之墓钥匙，在该场景中还能找到“红色宝石胸针”，这样就可以回去找给你音乐盒的那位小女孩交差了，不过现在先不用急。用钥匙开门后继续前进能找到一个宝箱,宝箱内是“神血宝石工场工具”，以后玩家就能在大本营内把红宝石镶嵌到武器内了。玩家就能到达教堂病房。和红衣老奶奶说话后，以后遇到 NPC 后就能把 NPC 们安置到这里了。

支线剧情

1. 吉尔伯特 01：在第一次来到“亚南中部”传送点时，传送点左边的窗户处可以和“吉尔伯特”对话，当击败“神职人员怪兽”后再次回到这里可以进行第二段对话。到达教堂病房后再与其对话就能获得“火焰喷射器”。

2. 老妇人 01：第一次来到下水道入口前的屋子前（屋子前还有一条狗），和其对话后触发剧情，玩家需要帮其找到一个避难所。到达教堂病房后就可以把她安顿在这里了。

3. 乌鸦猎人艾琳 01：进入到下水道后，先不要下楼，右转砸开木桶后在右边的小房间内能发现她，对话后能获得回城道具“鲁莽猎人的标记”和手势“抖动斗篷”。

4. 小女孩 01：答应她寻找父母,然后战胜“加斯科因神父”之后，能在场景中找到“红色宝石胸针”，之后再跟她对话，选择不把胸针交给她，而是直接叫她去教堂避难。

5. 诊所：死过一次后回到出生点能遇到尤瑟夫卡，和她对话后以后就能把 NPC 送到该处避难。但必须注意的是，由于某些原因（后文会说），玩家遇到的几乎所有 NPC 都不应该而且不可以送到这里避难！

6. 人偶：玩家第一次来到“猎人的梦境”时她是处于沉睡状态的，只有当玩家的“洞察力”大于 0 时她才会苏醒。由于一般情况下，洞察力只有使用道具和击败 BOSS 后才会增加，初期还算是个挺难获得的数值，所以第一次获得道具“狂人的知识”时推荐立即使用。顺便一提，人偶在本作中的角色是玩家的升级点和“心灵港湾”，她的支线剧情虽然不多，但总能给玩家带来一种莫名的温馨感和淡淡的忧伤。

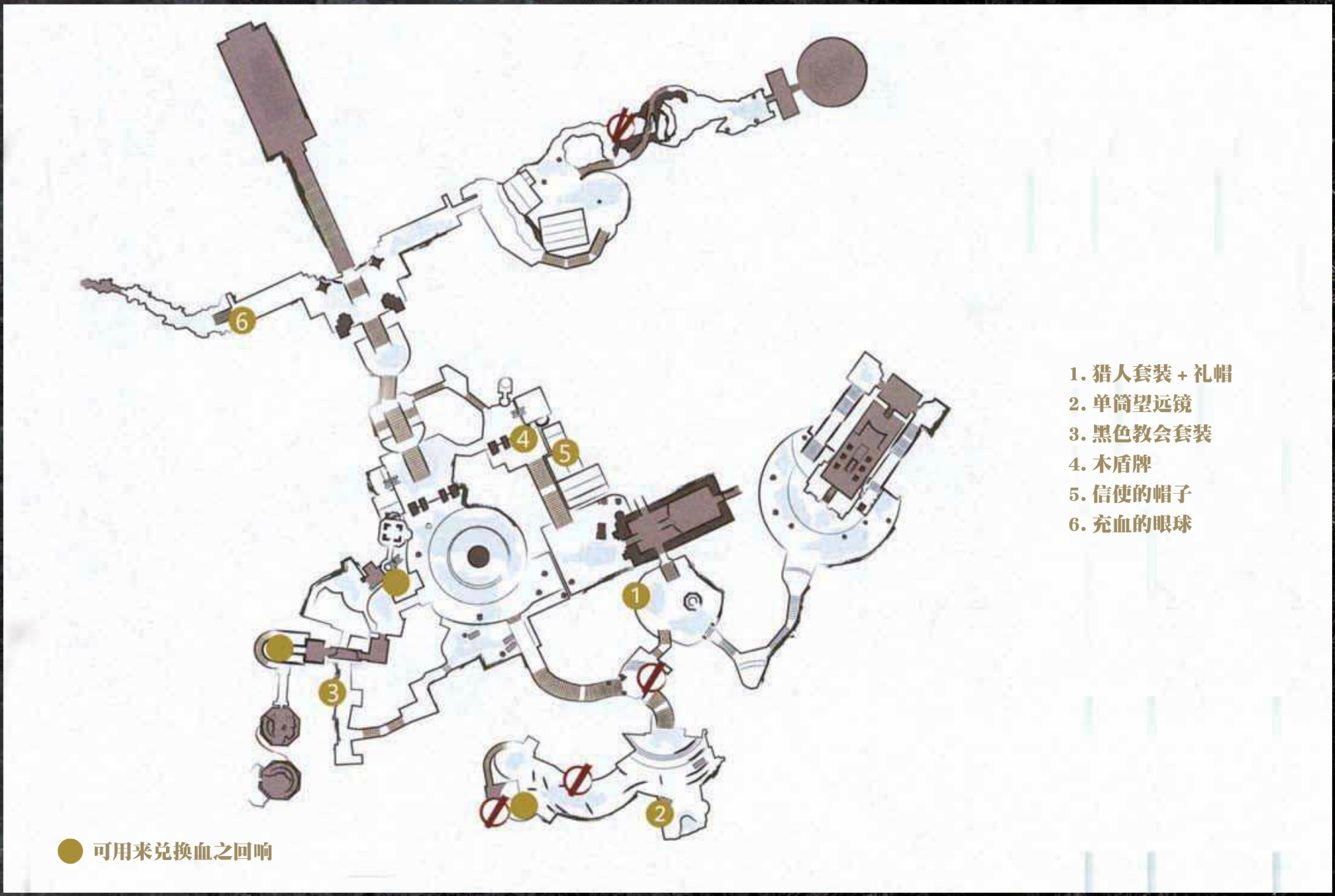
名词解释及相关剧情讲解

亚南地区：亚南是布满哥特式建筑风格的如同迷宫般的城市，同时也是治愈教会和“瘟疫”的发源地。治愈教会是一个专注于血疗的组织，虽然自称是教会，但和宗教完全没关系。按照教会的说法，血疗能够奇迹般的治愈伤病或防止疾病，在现实中也有类似的治疗手段，当然和本作的相比没那么神奇或者简单粗暴。血疗的效果如此神奇，以至于亚南的整个文化都与血有关联，但这种略显“脱俗”的治疗手段并不被外界所接受，也使得亚南人相当排外。但即便如此，依然有不少人慕名而来接受血疗，支线中玩家遇到的吉尔伯特便是其中一员。

瘟疫：血疗其实并没有教会口中说的那么神奇，它可能可以治疗你的伤病，但也有可能使你变成非人之物。随着接受血疗的人越来越多，“非人之物”也变得越来越多，这些受影响的人轻则陷入疯狂胡乱攻击他人，重则直接变成怪物成为非人之物，而实际上它们并不是首次出现。而为了隐瞒和讨伐它们，治愈教会甚至有着属于自己的讨伐队伍，“猎人”组织也随之应运而生，他们通过研发特制的武器和注射特制血液来增强自己。然而即便是大多讨伐者自己也不知道，非人之物诞生的原因也正正是那些特制血液。久而久之，这个恶性循环终于使瘟疫爆发，亚南变成了这些“非人之物”的狩猎场，猎人终将变成猎物。

狩猎之夜：每隔一个月，亚南就会迎来一次狩猎之夜。在狩猎之夜中，尚存理智的居民会把自己反锁在家中，而“非人之物”则会游荡在外，而此时猎人们便会外出讨伐它们。然而这一次狩猎之夜，持续时间未免有点太长了，仿佛就像个莫比乌斯之环一样。

[教会镇]



旧亚南

1. 教会镇算是本作中一个比较重要的区域，游戏中绝大部分的区域都是以其为起点向四周扩散。玩家可以自由地探索一下顺便认一下路，值得注意的是，玩家爱此时也应该把商店中的“猎人首领徽章”给买了，这个是通往必经之路的大门钥匙，价格虽然要 10000 血之回响但早买早心安。当然，根据玩家探索的顺序不同，其优先度会发生变化，例如如果玩家你是根据本流程攻略进行探索的话。

2. 先往传送点的左边走，会看到一上一下两条岔路。我们先往左走。尽头能看到一个大教堂，教堂前还是经典的“人 + 狗”的配合，老方法对付即可。先不要急着进去，往左走是一条长长的楼梯，楼梯的尽头是一个枪手，先在楼梯下把随行的两条狗引下来，解决后再把枪手解决即可。上去后先往前走，走下楼梯后玩家会遇到 NPC“亚弗烈德”，与他对话后选择与他合作。原路返回后走另外一条路，利用把手打开墓穴后就可以返回教堂一楼了。进入后玩家会遇到久违的狼人，小心解决即可，沿途搜刮道具，继续前进后玩家就能发现灯笼，点亮它吧。

3. 无视警告推开门后玩家就会来到旧亚南，风景还是挺不错的。看完风景后直接向前走然后往下跳，再往下的区域内能获得“猎人的火炬”，攻击力比之前获得的“火炬”要高那么一点。接着玩家会遇到新敌人：瘟疫病人。这种敌人分成两种，分别是灰袍的男性和白袍的女性。后者的攻击能让玩家陷入中毒状态，需要利用“解药”来解除。顺便一提，这种敌人害怕火焰，手持火把能让这些敌人的攻击频率大减。

4. 搜刮完道具后回到区域起点继续前进，沿途的敌人大多都是以上提到的两种。在钟楼前的平台上，无视警告的猎人终于受到了来自同胞的攻击。我们要小心的是钟楼上的机枪男，玩家可以利用沿途的雕像来作为掩体迂回前进，但鉴于敌人不止他一个，他还有一个猎人同僚，所以这里还是最好采取老战术——跑。

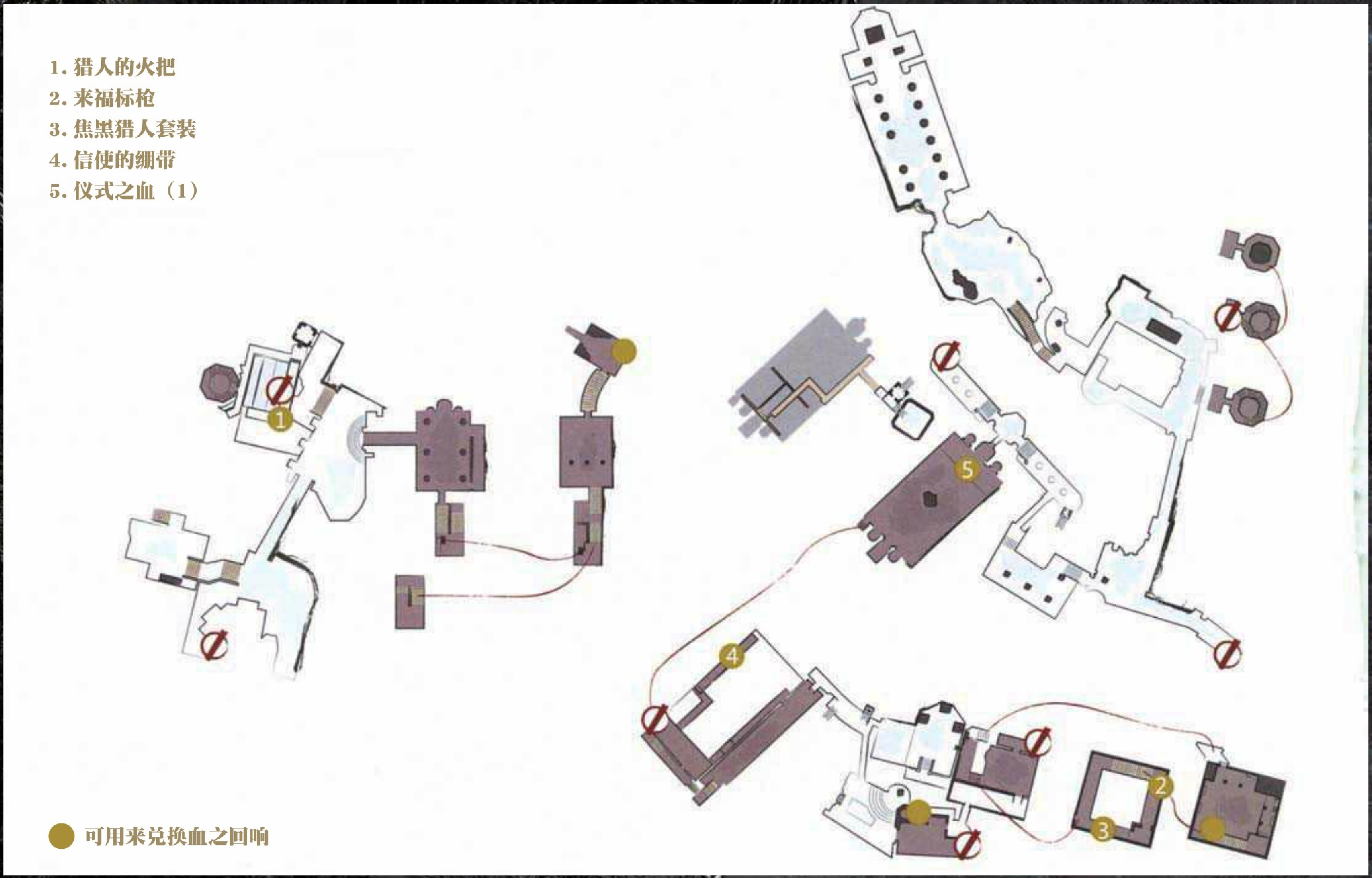
5. 有两条路可以来到下层，一是直接跳下去，二是往右走迂回而下。在这里推荐直接跳下去，虽然会扣血，但实际上更加安全。跳下去后立即翻滚到左边的雕像后，小心不要呆太久，因为呆久了会有敌人来夹击。到下面后立即往机枪男所在建筑方向跑，左边有一个梯子，爬上后便是机枪男所在的位置。要想解决机枪男，最简单的方法就是一爬上去立即锁定然后连续用枪攻击他，运气好的话他会掉下去摔死，正常方法打也不是不行，但由于地形狭小而且机枪男无论是血量还是攻击力都是一个中 BOSS 级别的，所以正常打会变得异常困难。由于关系到一个支线的完成，本着多一事不如少一事的原则，笔者推荐还是先放过他吧。

6. 进入建筑物后一路前进就能来到旧亚南的下层地区。这里玩家会再一次遇到狼人，小心应付即可。

然后玩家会遇到经典的“吓你一跳”桥段，从狼人破门而出的建筑往上走，打开铁门后玩家会发现自己回到了旧亚南的入口，如果一路没死的话玩家现在也差不多有 10000 块了，先回大本营把重要道

具“猎人首领徽章”给买了，整顿一下道具，推荐把“火符”给拿上（一路搜刮的话一般都有会，没有的话可以在商店购买），接下来又是一场恶战了。

7. 回到刚才的地点，继续前进，一路上的敌人都没什么威胁，尽头就是目的地：良善金杯教会，在这里玩家会遇到本作的第三个 BOSS：缺血的怪兽。



BOSS：缺血的怪兽

BOSS 的身后是个较安全的输出位置，相比上一个 BOSS，这场 BOSS 战的容错率还是挺高的。值得注意的是，它的攻击附带毒效果，因此解毒用的“解药”是必须的。先利用“油瓮”，再利用“燃烧瓶”或者“火符”提高输出能帮助玩家更好的速战速决。玩家还记得亚弗烈德吗，在 BOSS 战之前玩家可以使用“召唤铃”来把他召唤出来帮忙战斗，虽然输出略低，但可以起到吸引火力的作用，当然玩家自己也不能打得太缩，虽然 NPC 皮很硬但毕竟不是无敌，速战速决才是王道。总体来说，不是一个特别难的 BOSS。战胜 BOSS 后获得重要道具“修梅鲁金杯”。

教会镇下层区域

1. 接下来我们要重返教堂病房，从传送口的左边出门再往上走。解决或者躲开巨人后继续往上走，利用“猎人首领徽章”把门打开。不管面前的两个巨人，往左边的小巷走，在小巷中的尽头左边有一扇亮着灯的窗户，而窗户前有一扇门，这两个都是可以调查并且和 NPC 对话的。两个 NPC 中其中一个是“夜之女阿丽安娜”，这位 NPC 请务必送去教堂病房避难。

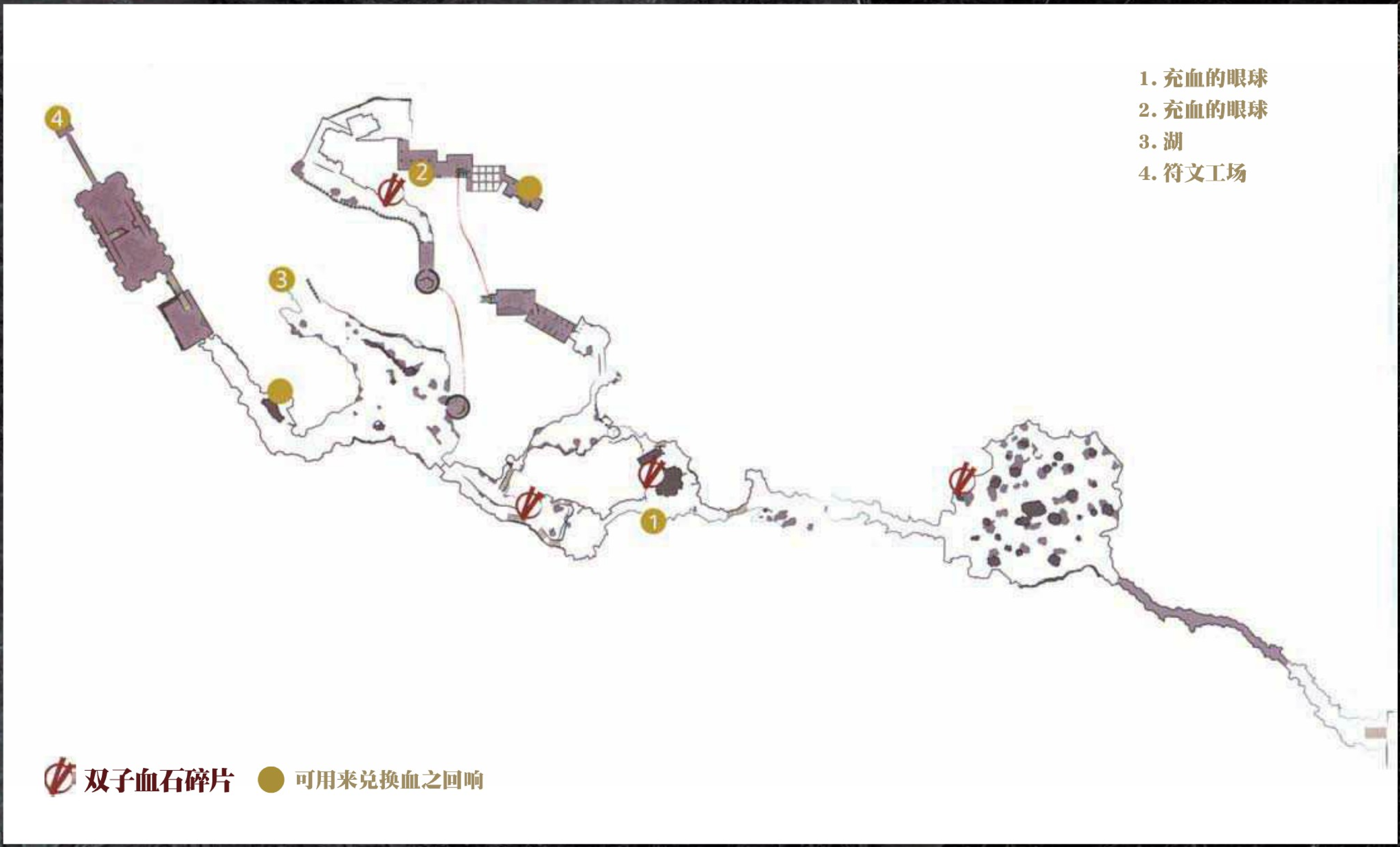
2. 一路前进会发现自己来到大教堂的前门，先把前门打开。然后不要直接从敌人很多的楼梯方向上去，从右边迂回上去，再往前走会发现另一个铁门，打开后玩家会发现自己回到教堂病房。继续迂回上去就会来到大教堂前，里面是 BOSS 战，但是我们现在先不管她。在即将到达大教堂时往左走进入墓地，接着来到一个森林。森林的敌人只有狗和火枪男，利用树作为掩体逐个击破。继续前进后，推开铁门就能来到亨维克的停尸房通道，虽然这里不是什么必经之处，但由于关系到“符文”系统的开放，所以还是来走一趟吧。

亨维克的停尸房通道

1. 这里的敌人虽然性别变了，但攻击方式和村民其实没什么区别，小心应付即可，值得注意的只有呆在高处扔燃烧弹的杂兵，这种敌人要不就是第一个消灭，要不就最后一个，把杂兵引到远处再逐个击破的战术在这里依然有效。就最后一个，把杂兵引到远处再逐个击破的战术在这里依然有效。

2. 走到铁门前往右走，在经过一个满是乌鸦的地方后先开启升降机，然后沿着左边的小路前进，小心敌人埋伏，由于这里地形狭窄，一个不小心可能会摔死，所以请务必小心。接下来又是我们熟悉的朋友板砖男，他的后面是一间小黑屋，不久后从那里会走出来一个扔燃烧弹的杂兵和一条狗，这里推荐直接跑过去不管他们。继续前进后小心前进，注意预留回避的空间以免摔死，话说本作的敌人还是会像过往“魂系列”一样自己走着走着摔死，真是喜闻乐见（笑）。

3. 下去后是一堆狗加上两个拿着大刀的敌人，躲开还是解决任君选择，大刀男和板砖男类似，推荐使用内脏攻击解决。下去后先把左边的铁门捷径打开，然后一路往上走就行。这里还有一个符文“湖”，别忘了拿。一路前进走到地下室，接下来就是第四场 BOSS 战：亨维克的女巫。

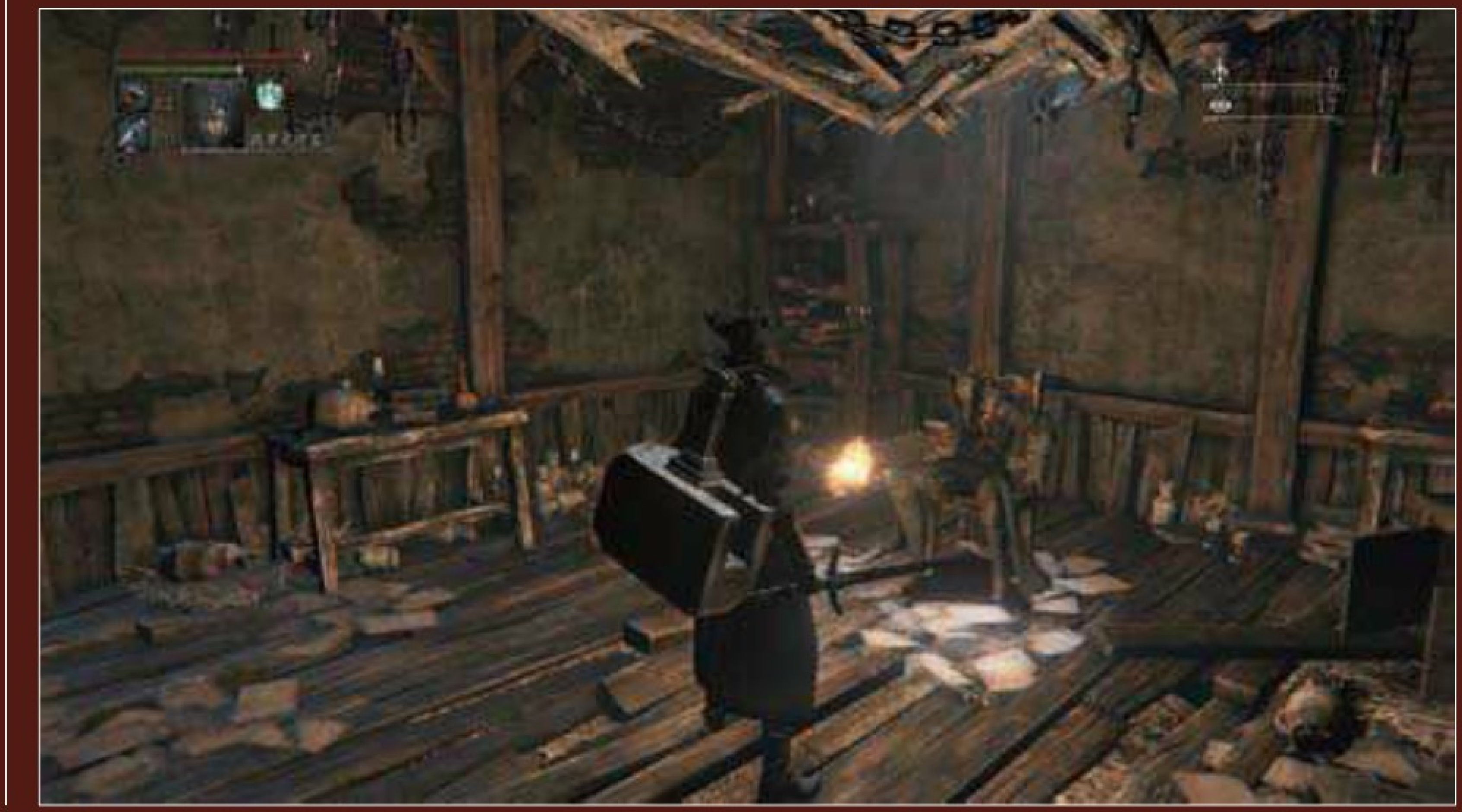


BOSS：亨维克的女巫

这场 BOSS 战比较特殊，BOSS 本身没什么攻击力，但会她会隐身并随机在场景的各处中出现，期间她会召唤敌人。该种敌人行动缓慢，对玩家造成不到太大的威胁，玩家还可以通过地形跟它们绕圈跑。有时候玩家攻击 BOSS 后会发现 BOSS 的血槽并没有减少，照砍就行，因为这场 BOSS 战实际上是一对二。

当 BOSS 的 HP 打空的时候，玩家千万不要自以为胜利了，接下来 BOSS 会变成两个。其中一个 BOSS 就是刚刚那位，老方法对付即可。另一个 BOSS 会发出光球，一旦命中玩家玩家会进入短时间内行动不能的状态，被杂兵砍两刀还好，被 BOSS 的特殊攻击攻击到可是会一击必杀的（如果没怎么升级血量和防具不好的话）。值得注意的是，一个 BOSS 的 HP 被清空后如果一段时间内玩家没有解决另一个的话，另一个是会复活刚刚死掉的那个的，所以玩家最好算好 HP 量，然后尽量在短时间内连续击杀掉两个 BOSS。

战胜 BOSS 后继续前进能在地下室的猎人尸体上获得“符文工场工具”，这也是“符文”系统开启的必要条件。



重返大教堂

1. 返回梦境整顿一下，再次回到大教堂前。顺便一提，现在在教堂病房前会出现一种提着布袋的敌人，故意被它打死能进入隐藏迷宫“海勃根监狱”，里面也是隐藏BOSS“黑暗怪兽帕阿尔”的所在地，具体攻略方法可以参考后文的“隐藏迷宫”部分。那里还有一个支线和一周目神器“雷霆”可以获得，推荐不打BOSS也要去那里走一趟。

2. 一路往上走推开大门便是本作的第五场BOSS战：代理人阿梅利亚，这也是主线流程里的第二个BOSS。注意在打BOSS之前注意先把部分支线清一清再说，因为打完这场BOSS战也同时意味着主线剧情正式步入中盘阶段。

BOSS：代理人阿梅利亚

别被BOSS庞大的身躯吓到了，单挑的话它甚至比渴血怪兽还要弱，话虽如此也是个比较棘手的敌人，原因是她受伤到一定程度她会回血。这个BOSS的弱点是她的右手和位于她身后的脚部。和缺血的怪兽类似，身后算是个比较安全的输出位置。和她庞大的身躯不同，她的攻击速度和频率都相当的快，闪避不及受到的伤害会相当的惊人。双手受到一定的伤害后会流血，继续攻击流血部位能额外增加50%的伤害。

这场BOSS战的一大难点是如何阻止BOSS回血，对其利用道具“麻木迷雾”能阻止其回血。或者利用附上“火符”的武器在其正面连续轻攻击也可以阻止其回血动作。武器的攻击力变成了本战的关键词之一，考虑到之前在旧亚南地区玩家应该已经积累了相当一部分血石碎片，把顺手的武器改造吧。战胜BOSS后获得“金吊坠”和进入禁忌树林的暗语。

支线剧情

1. 吉尔伯特02：玩家再次返回亚南中部和他谈话即可。

2. 乌鸦猎人艾琳02：返回欧顿之墓，具体时机为“欧顿之墓”传送点失效之时，在那里和艾琳一起击败加斯科因神父的搭档即可。之后和她对话即可获得手势“认可”。顺便一提，如果玩家错过了阶段一的事件，此时还是可以在教堂病房前遇到她。

3. 小女孩02：再次返回小女孩处会发现她已经离开住处并开始前往教堂病房，击败下水道的大野猪后能找到她的发饰。

4. 圣女阿德莱德：玩家第一次来到“海勃根监狱”能在初始地点的下层发现她。只有当玩家穿上“黑色教会套装”才能和她进行正常交流。同样的，推荐叫她去教堂病房避难。值得注意的是，她的支线和“夜之女阿丽安娜”是有冲突的。为避免无可避免的悲剧发生，推荐玩家只要直接送到她去教堂病房就行了。

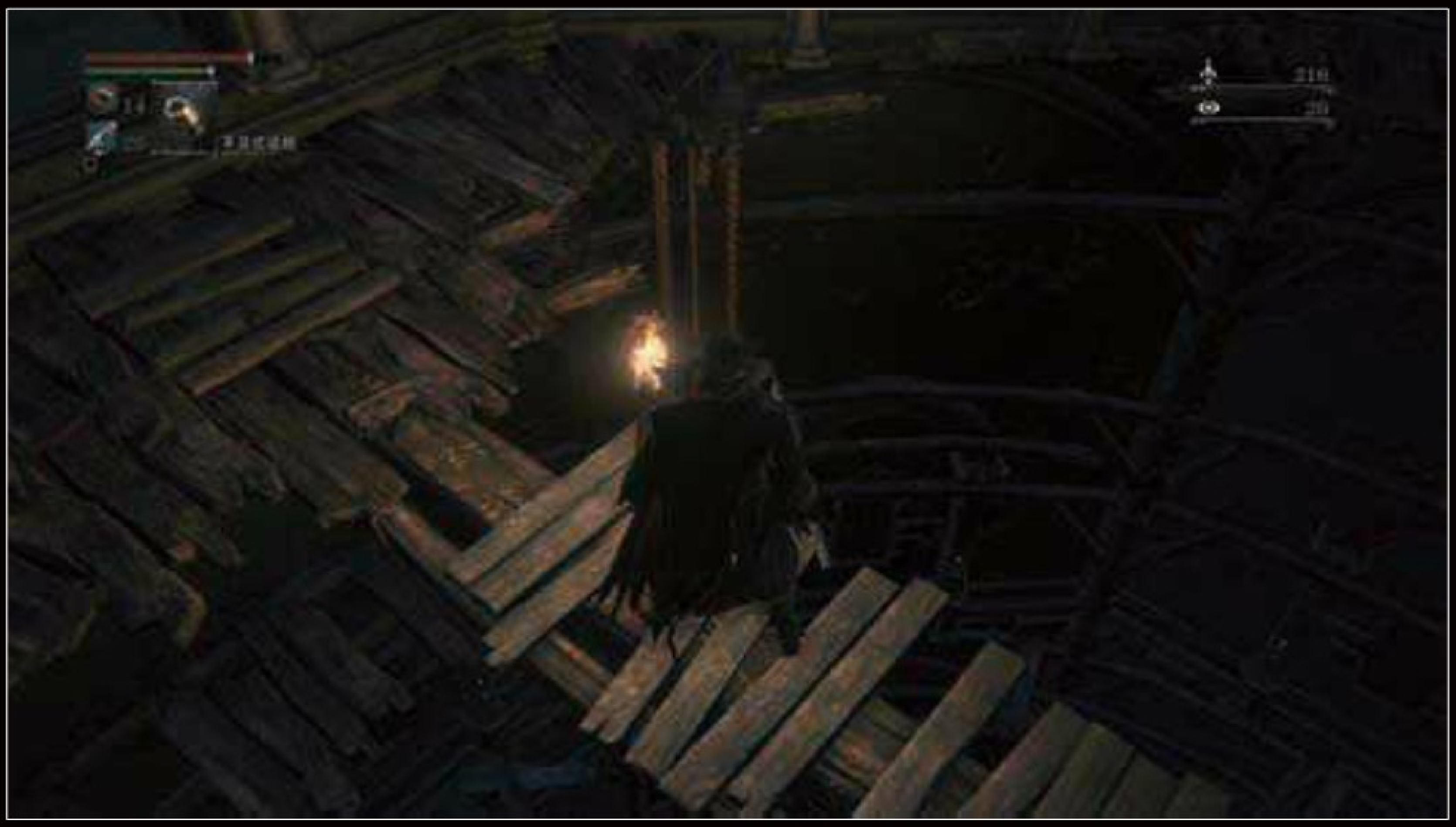
5. 夜之女阿丽安娜01：击败教会镇的三个BOSS其中一个后，和她对话就可以把她送到教堂病房。玩家还可以从她那里获得她的血。值得注意的是，如果圣女阿德莱德和阿丽安娜共处一室，且玩家从阿丽安娜处拿血的次数超过5次，前者会把后者杀掉从而使这个支线强制结束！

6. 傲娇老头：夜之女阿丽安娜对面还住着一个老人，把阿丽安娜送到教堂病房后和他对话一样可以把他送到教堂病房避难，值得注意的是，他会去的地方和你选择的是相反的，例如你让他去诊所，他最后反而会去教堂病房。这个支线并没多大的实际用途，也没有什么实质的奖励。但他的对话相当有趣，他甚至可以算是本作中少数几个懂很多本作剧情内幕而且神志还算清醒的人之一，对剧情有兴趣的玩家不妨每隔一段时间和他对对话。

7. 亚弗烈德01：按照流程部分所写，和他对话即可。在下文进入禁忌森林前，在入口前还会遇到他一次，照样对话即可。

8. 老妇人02：跟位于教堂病房的老妇人对话

8. “废旧的旧工场”的去法：在击败“缺血的怪兽”之后回到“教堂病房”。玩家此时会发现右边的门已经打开，搭升降机上去后小心机枪老爷爷的突袭。躲过后一路前进就能看到对面有一个高塔，过桥后不理会敌人直接往右走并跳下去，接着来到一个黑漆漆的房子里，然后就是“魂系列”经典的“跳跳乐”环节，从下图的地点跳下，再往右跳下一次，打开门后就能来到“废旧的旧工场”，里面能找到其中一条“三分之一脐带”和“老猎人之骨”。



名词解释及相关剧情讲解

教会镇：位于亚南上层，是治愈教会的大本营同时也是受灾情况相对较小的区域，当然这只是因为治愈教会早在瘟疫爆发前期就把连接亚南中心和教会镇的大桥封锁掉而已。

代理人阿梅利亚：治愈教会的主教，位于大教堂。虽然身处要职，但还是无可避免受到了兽化的影响，并变身为一只白色的狼头鹿角怪兽。要想到达大教堂，玩家必须使用“猎人首领徽章”。而从该道具的说明我们可以得知，要打开教堂的门，这个徽章是必须的。而这徽章同时也意味着教会的猎人队长已经回到了教堂和狩猎之夜的结束。然而在游戏里我们并没有看到什么猎人队长，狩猎之夜也没有结束。看来他要不早就身首异处，要不就是变成怪兽终夜在

亚南徘徊。

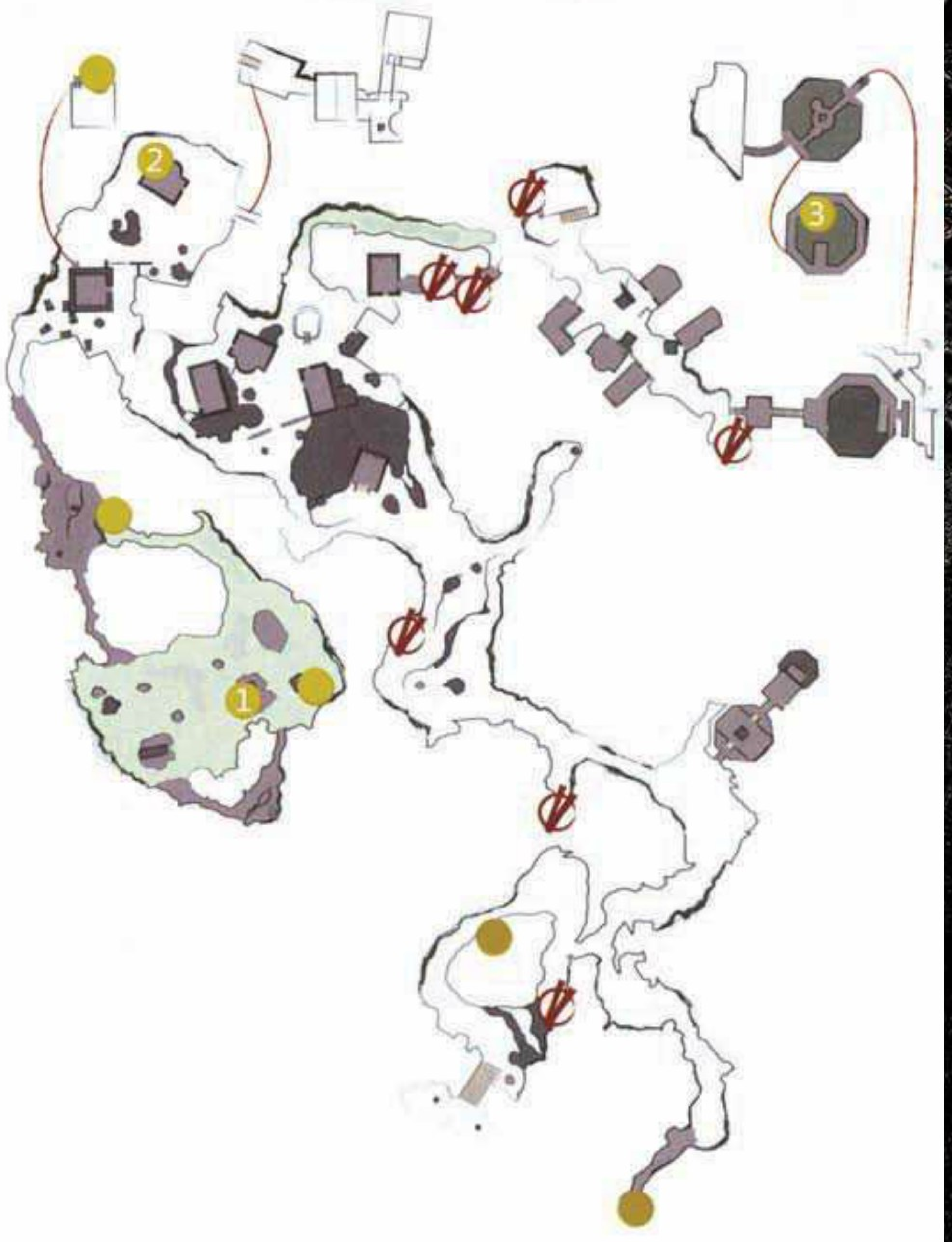
旧亚南：该地区是最早发生瘟疫的地方之一，也是亚南城的下城区。亚南的大部分“瘟疫患者”都已被焚烧，而且该地区也被教会封锁起来。目前由火药桶帮的猎人所占据，并由退休猎人裘拉带领着继续保护着这里的人民。在这里还有一个被称之为善良金杯教会的组织，而他们供奉着的古物便是本作故事的起源之一：修梅鲁金杯。

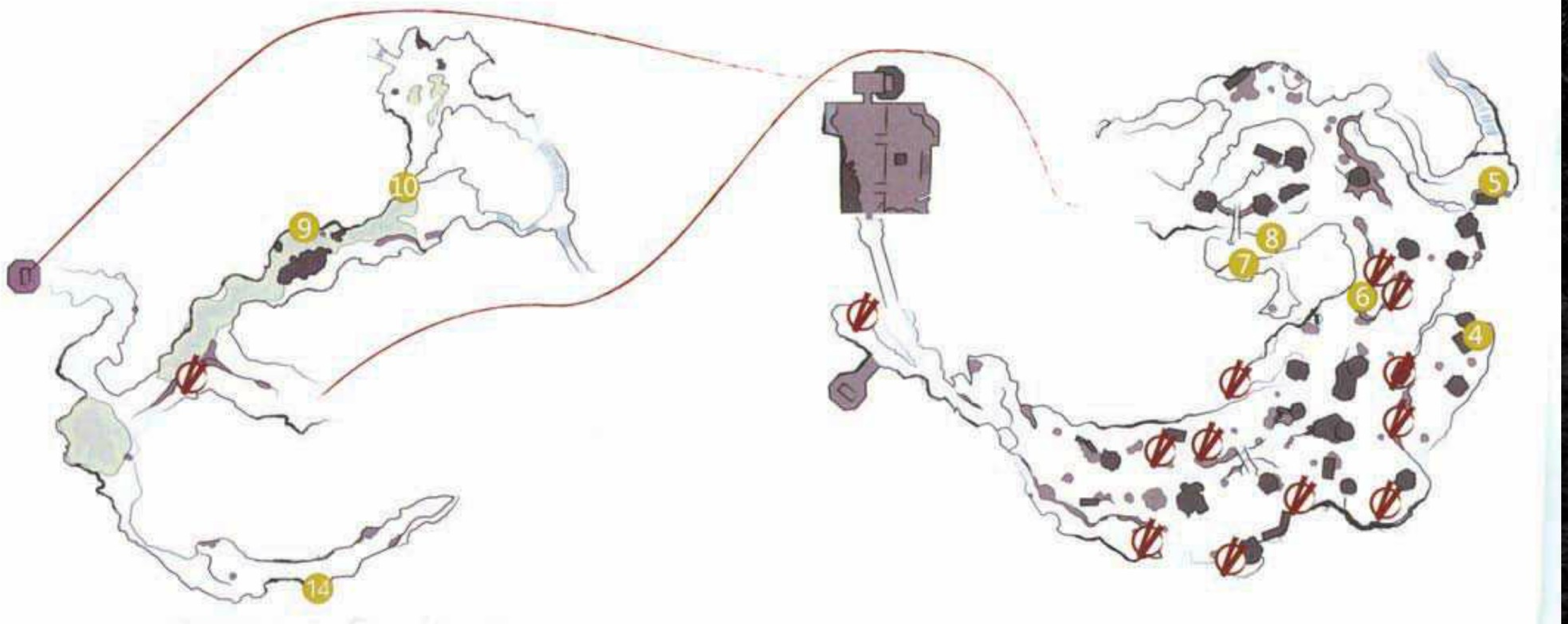
亨维克的女巫：以亨维克森林为根据点的一个组织，在游戏中并没有太多的介绍，但可以看出她们并不像教会那样专注于血疗，而是专注于一些其他的东西，例如符文的研究。同时亨维克森林也是通往凯因赫斯特城堡的必经之路之一。

[深入禁忌]

1. 白色教会套装
2. 怪兽的咆哮
3. 大炮
4. 深海
5. 巨大之深海
6. 顺时针蜕变
7. 守墓人套装
8. 守墓人套装
9. 逆时针蜕变
10. 消散之湖

● 可用来兑换血之回响





禁忌森林

1. 再次回到大教堂前的广场(那里有两个巨人),往广场的左边走,玩家会再次遇到亚弗烈德,从他的右边的楼梯走下去,打开大门一路前进到禁忌树林,先把灯点了吧。

2. 禁忌树林分成两部分,前半部分的敌人都是老面孔,但攻击力跟以前对比翻了一番,特别是枪兵,如玩家不慎被枪击中,大概 75% 的血量会瞬间清空。过桥后小心陷阱,该地区有很多类似的陷阱,特征是一般都用木板掩盖着,如果看到泥路上突然出现了木板,千万别傻乎乎地踩上去。

3. 直接走右边即可躲开路上的敌人,一路前进后会看到三个敌人围着一个火堆。不要直接走右边的水路,沿火堆的左边一路前进,玩家就可以看到几个狗笼,此时玩家的左边是一个洞穴,进内并穿越毒沼泽,爬上梯子打开铁门后玩家会发现自己回到了游戏一开始的诊所。

4. 回到刚刚的狗笼处,途径的一个屋子的屋顶可以找到白色教会套装,该套装对于奥术攻击的防御力很高,后期对付某些特定 BOSS 会相当实用。继续走到尽头,这里的敌人配置全是“近程 + 远程”的经典配置,如果刚才在火堆处玩家选择走右路,这几个敌人能把玩家打得满地打滚。消灭它们后沿着水路前进,接下来玩家会见到一个斜坡,斜坡上有一个敌人会使用大炮攻击你,玩家需要利用两边的屋子逐步往上推进,理所当然的,屋子里是有敌人的,小心应对。

5. 上去后玩家会进入到一个黑暗的大磨坊里去,远方玩家能看到新敌人:蛇男,该种敌人在遇见玩家是会在头部爆出蛇来,利用蓄力攻击和它保持距离,对于现在的玩家来说,这种敌人的近身攻击是能秒杀玩家的。该处还有本作的神器之一:大炮,该种武器升级后相当强力,虽然一发需要消耗十二发子弹,但威力很高,很适合后期 BOSS 战用来补刀。获得地点是从磨坊的二楼跳下,在爬楼梯上去,具体位置在齿轮下。中途玩家还会遇到一个 NPC,可引发支线,详情可以参考后文支线部分,在这里笔者推荐不管他。

6. 继续前进后来到禁忌树林的后半部分,接下来的敌人都是些无论是外形还是攻击都相当恶心的敌人,由于该地图很大而且敌人恶心,所以推荐全程跑路。过桥后首先往右转,一路往上走能找到升降机,以后玩家就能直接从树林入口处直接回到该处了。

7. 由于树林地形太过复杂,具体前进方向可以参考地图。这里的绝大部分敌人都是可以利用蓄力攻击无伤击败的,值得注意的是一种头上长着蒲公英的家伙,该种敌人相当强力,而且还是远程攻击,如果玩家对自己的跑酷技术没有信心的话,推荐直接扔燃烧弹解决它们。

8. 要想通过禁忌森林,最简单的方法就是一开始就沿着树林的左边走,一路往下来到小溪(小溪里有两头猪),然后沿着小溪的右边走,一路往上后往右走就能打开铁门解锁捷径。而该捷径的所在地是沿着树林的右边走一路往下。

9. 打开铁门后一路往下走,接下来就是本作的第六个 BOSS:亚南的影子。

BOSS:亚南的影子

本场 BOSS 战玩家将会同时面对三个 BOSS 的围攻,他们三个的以一手拿刀,另一手拿提灯的最为危险。其喷火攻击如果全中能秒杀玩家。而三个 BOSS 的总血量降至二分之一时,三个 BOSS 将会同时进入第二形态,其攻击力和攻击手段也会同时发生变化。待到 BOSS 只剩一人时,剩余的一人会召唤出大蛇,大蛇会不停地对玩家发动远程攻击。

战斗的要点就是前半部分尽量打得保守点,利用场景中的大墓碑和敌人周旋,尽量把会火球攻击 BOSS 和玩家隔绝开来,并利用时间差攻击近身的敌人。优先解决提灯男和大刀男后,把火球男留到最后解决。后半部分大蛇被召唤出来后不要管大蛇,立即拼命攻击最后一个 BOSS,一般而言可以在大蛇出招前就解决战斗。相比前半部分的保守,后半部分玩家应该打得更主动点。

拜伦维斯

1. 战胜亚南的影子后继续前进,一路直走就能到达拜伦维斯,这里的结构并不复杂,甚至连迷宫都算不上。这里会出现一种新敌人:苍蝇人,它的攻击会使玩家陷入狂乱状态,狂乱状态下的玩家会在一段时间后受到巨大伤害,道具“镇静剂”可以治愈这种异常状态。

2. 这里要去的地方只有一个,就是中间的小黑屋,小黑屋只有一个白衣猎人作为敌人,她无论是攻击力高且速度快,利用楼梯高低差或者内脏攻击可以较快地解决她。当然也可以暂时不管她直接左转顺着梯子爬上顶层。

3. 在最顶层玩家能找到“月球运行仪钥匙”,这样二楼的们也能打开了,门外的阳台无论是空间还是视野都比室内好多了,接着玩家就可以把白衣猎人引到这里再对付她。

4. 从阳台月亮的方向跳下进入月傍湖,接下来就是本作的第七个 BOSS:罗姆.空虚的蜘蛛。

BOSS:罗姆.空虚的蜘蛛

这个 BOSS 本身并不强力,麻烦的是它周围的杂兵。杂兵蜘蛛们攻击欲望不高,一般而言它们都是围着 BOSS 转,攻击力也不算高,但必须注意的是它们的跳跃攻击,全中的话可是会被秒杀的。BOSS 和杂兵的弱点都是一样的,就是它们的侧面和背后,攻击它们的正面收效甚微。

BOSS 的 HP 下降到七成左右就会转移位置并且开始对玩家进行攻击。攻击手段分为三种,一种为远程攻击,攻击前 BOSS 会把身体挺直,这种攻击比较特殊,它除了瞄准了玩家的初始位置之外,还会预判玩家的走位,虽然听起来很智能,但其实玩家只要原地转一圈然后不停移动即可躲开。另外两种攻击都是近距离的,只有玩家靠近 BOSS 才会发动,只要翻滚就能轻松躲开。

本场 BOSS 战的难点是杂兵,因为杂兵默认是绕着 BOSS 转的,而且很耐打,第一阶段还可以清一清,但第二阶段 BOSS 加入战局后就不行了。玩家只能引开杂兵,然后一看杂兵离 BOSS 比较远就立即奔向 BOSS 攻击它的侧面,千万不要被数量众多的杂兵所吓倒了,勇敢地冲进蜘蛛群吧。之前拿到的白色教会套装对 BOSS 攻击的防御力很高,不妨换上。顺便一提,该 BOSS 的弱点是雷属性,使用“雷符”或者使用武器“雷霆”能更有效地进行战斗。

支线剧情

1. 吉尔伯特 03：击败罗姆后，玩家再次返回亚南中部会发现他已经变成怪物，看来他那以人类之身死去的愿望还是不能成真了。解决他后能获得符文“野兽”。

2. 乌鸦猎人艾琳 03：击败罗姆后返回大教堂（也就是“代理人阿梅利亚”BOSS 战的地点），玩家能在大门前发现负伤的艾琳，和她对话后进入大教堂和敌对猎人战斗。这个猎人会使用武器“迷迭香”，能中止玩家的回复动作，但比起这个其余攻击手段就没什么特别了。解决后再和艾琳对话即可获得“乌鸦猎人徽章”，还能与她建立契约。如果玩家没有触发过之前该支线的任何事件，玩家也可以在这个时候来到大教堂。此时也能遇到艾琳，不过这时的玩家就只能和她一战才能获得道具了，不过这貌似有 BUG，部分玩家可能会遇不到乌鸦姐。

但即便如此，如果玩家一周目不慎把她整个支线都错过了也无须担心，二周目一开始直接去下水道把她杀死同样可以获得“乌鸦猎人徽章”。理所当然的，其余的奖励就不能获得了。

3. 小女孩 03：再次返回小女孩处把发饰交给她的姐姐。离开该区域后（例如返回猎人的梦境）再次返回就能发现姐姐的尸体，至此支线结束。

4. 老妇人 02：通过禁忌森林的前半部分后，返回教堂病房并跟老妇人对话，以后能跟她索取道具“镇静剂”，一共能获得七次，但第七次后她会因出外为玩家寻找镇静剂而死在门外。

5. 疯子：在磨坊外能遇到他，和其他 NPC 一样，他也是可以送去避难所的。但送去教堂病房的话他会逐个把里面的 NPC 杀死，所以正确做法是把他送去诊所（他也是惟一一个送去诊所还“正常”的）。当然也可以和笔者一样，直接就地正法。他的兽化形态弱点是毒，利用一旁的门卡他位置，然后不断扔毒刀就可以轻松解决。

6. 威廉大师：位于月傍湖旁阳台的威廉大师早已是行尸走肉，帮他解脱后能获得符文“眼睛”。

名词解释及相关剧情讲解

禁忌森林：顾名思义，这是被亚南人民当做“禁忌”的森林，被教会封锁而不见天日。该地区还残留着一部分居民和村落，同时也是通往拜伦维斯的必经之路，但现在只是一大堆兽化者和蛇化人的地方而已。

拜伦维斯：亚南地区最早出现的学术学院，本作故事的一切起源都是源自于此。故事的开端起源于拜伦维斯的学者们发现了位于地下的“修梅鲁遗迹”（就是“修梅鲁金杯”的由来），学者们试图利用古神的智慧来造福人类，并在此过程中开始利用古神的血。随着时间推移，学者分成了两派，“血疗派”和试图通过梦境来和古神取得联系的“梦境派”，而他们的最初目的都是一样的，那就是诞生新生古神，并让人类获得“进化”，当然这就是后话了。表面上现在的拜伦维斯只是一个只属于过去的地方，栖身于其中的就只剩下一些只沉浸于过去的学者而已，而学院的一部分，更是已经不在这个次元当中，然而事实却不是这样简单。

威廉大师：拜伦维斯的领头人物，更是当中的佼佼者，作为本作中少有的几个“聪明人”，他意识到了血疗背后的阴谋以及其能带来的严重效果，而且也洞悉了古神祇尝试诞生新古神的阴谋，并且知道人类一直以来都受到这些古神祇的影响。然而虽然他洞悉天机，却无能为力。倾向保守的他最后选择了一种折中的方法来阻止古神祇，并安坐于被尘封的拜伦维斯，仿佛行尸走肉一般。

罗姆．空虚的蜘蛛：这便是上文提到的古神祇之一。威廉大师通过它将诞生新生古神的仪式所封印了起来，这也是为什么在击败罗姆之后故事会立即进入血月。从故事来看罗姆的能力是不断循环某个时间段，这也是狩猎之夜不断循环的原因。然而玩家却把罗姆杀掉，使得新生古神的仪式继续了下去。

[血月再临]

进入亚哈古尔，不可视的村庄

1. 接下来的游戏部分已经是游戏的后半部分，但与流程不相符的是迷宫的构造无论是复杂程度还是长度都比之前的小很多，取而代之的是强大（或者说是恶心）的敌人配置，如果按照一般攻关方法边消灭它们边前进的话，时间消耗巨大不说，危险度还很高，所以强烈推荐玩家在开荒时可以选择躲开敌人（除非敌人在必经之路之上），以寻找及开放捷径为第一要点，这样会使游戏的难度减少不少，玩家自身的心理压力也会降低不少。以下攻略将会以最速路线为主，重要道具的获得方法也会在后文标出，而剩余的道具有需要（强迫症）的玩家可以在开放捷径后逐个搜刮即可。

2. 玩家被传送回教堂病房。而如果之前玩家有把 NPC 送去教堂病房的话，玩家会发现当中的 NPC 都开始有点不对劲，然后出门一看就会发现，整个亚南的天空都变了个样。此时也是个攻略隐藏迷宫的好时机，部分支线和好装备都能在隐藏迷宫中获得。详细的进入方法和攻略方法可以参考后文。

3. 然后回到我们进入亨维克的停尸房通道的那个位于大教堂前的分岔路吗，这回我们走右边，一路往下走玩家会发现两个猎人。跟之前对付敌对猎人的方法一样，利用地形和内脏攻击即可解决。然后沿着山洞一路往下走，进入建筑物后一路往前走。如果玩家之前有来过这里的话，这里的大门是关上的，而且在没有持有道具“扁桃体结石”的情况下，在那里逗留太久是会被“剧情杀”的。没有持有该道具的玩

家建议一路狂奔进去。接着玩家就会来到亚哈古尔，不可视的村庄。

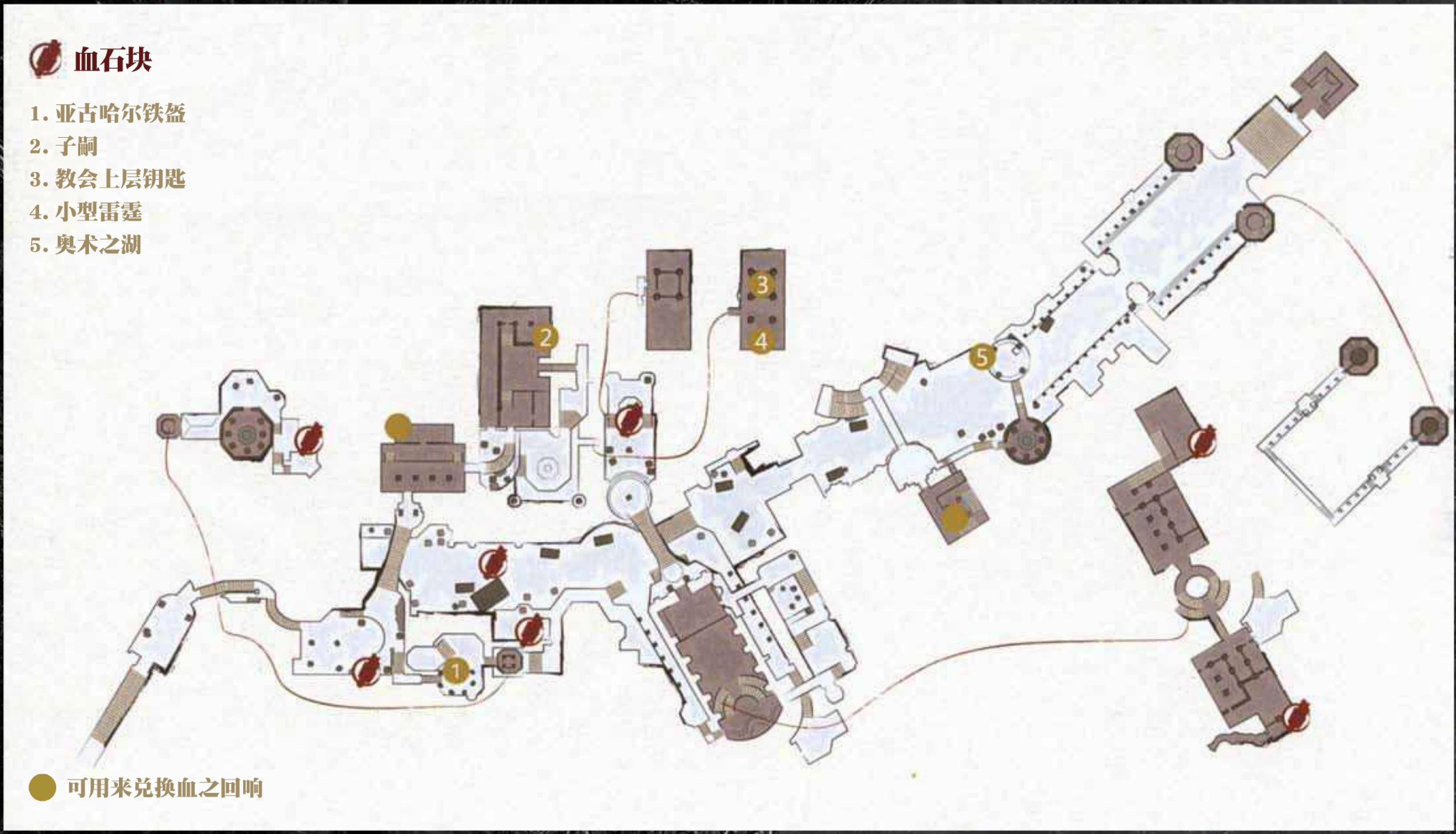
4. 这里的路线相对简单，都是一条大道走到底。这里的敌人基本都是老面孔，但这回多了一种新敌人“摇铃女”。摇铃女会不断复活敌人，一旦遇到她，要不就逃要不就第一时间解决她。鉴于这种敌人太棘手，如果不是追求搜刮全道具的玩家，笔者强烈建议依照以下的路线前进。

5. 路上敌人可以选择无视部分，然后一路跑过去。一路往下会遇到一条很长的往下的楼梯，这里可以先把最前头的几个敌人引上来解决掉，当楼梯下的敌人数量减少到

一定程度后，玩家就躲开激光然后连跳带滚跑过去吧。跑到底层后还会遇到一个摇铃女，但此时的玩家大可以立即往右一路跑到底(虽然还有另外一条路，但由于里面黑漆漆不说还有一堆火枪男呆在那里，实在不推荐走那条路)。

6. 跑到底后玩家能看到一个缺口，往下跳后会遇到之前在“亨维克的停尸房通道”遇到的那群疯婆子，这里的建议还是跑 ... 当然追求安全的玩家可以和刚才一样逐个把敌人引上来逐个击破，但这里要实施这个战术有点困难，因为敌人都是一涌而上的，所以还是那句话：跑吧。

7. 在这个场景中，除了无限刷新的敌人之外，玩家还需要远处那个依附在建筑物上的不知名生物，它会发射激光并对其范围内所有生物造成巨大伤害。激光发射后会显示轨迹，玩家可以根据轨迹躲开激光。沿楼梯往下跑的时候注意上半部分沿右边走，下半部分沿左边走就行了，如果跑得快的话，玩家应该能在激光第二轮发射前通过这个场景。接着玩家就可以看到传送点了，点灯吧。



决战重生之神

1. 接着继续前进，等待着玩家的是“两条狗 + 板砖男 + 火枪男”的组合，这里甚至还配置着一个摇铃女。优先解决摇铃女剩余的敌人就不再是威胁了。当然玩家也可以选择直接跑过去即可。如果玩家之前有进入过隐藏迷宫“海勃根监狱”的话，会发现自己已经回到了该迷宫的存档点，当然这个存档点现在已经不能再使用了。

2. 一路前进到大路后右转然后一条路走到底玩家就能看到 BOSS 了。话虽如此，但这短短的路程却充满着艰辛 ... 这里的敌人无论是外形、攻击手段还是攻击力都相当恶心(感官意味)，高处的火枪男与地上的不知名生物夹击玩家，地上的不知名生物还会吐出不知名的粘液来攻击玩家 ... 当然，这些和我们都是无关的，因为我们还是会跑。当然这里不能直线跑，一般而言只要保持着“Z 字”跑法即可躲开大部分攻击。一路走到底就是本作的第八个 BOSS：重生之神。

3. 当然为了开放捷径和搜刮道具，玩家还是可以选择一条耗时较久但相对安全的道路。进入大路后立即往左转能找到一条往上的楼梯。利用楼梯来到上层即可把下层的大部分不知名生物忽略掉，在路上还能顺便把捷径的电梯给打开。中途还会遇到一个摇铃女，小心应付即可。一路迂回前进就能来到 BOSS 的门前。

BOSS：重生之神

本作的 BOSS 战越到后期越好打，以上就是这场 BOSS 战给人的第一感觉。这个 BOSS 块头一如既往的大，贴身砍侧面这种常规战术就不必多说了。BOSS 最有威胁的攻击手段是粘液和魔法攻击。前者只要往粘液的反方向移动即可，一般而言 BOSS 的背后是安全地带，这招威胁大的原因除了伤害大之外，持续时间长和发招不明显也是主要原因，玩家砍着砍着有时忘了自己站到粘液上，想逃离效果范围时却已经太迟结果活活被屈死。第二种攻击手段发招效果明显，但由于 BOSS 体型较大，锁定后反而看不到 BOSS 的头部位置，使得玩家经常因为没看到发招而闪避不及结果中了个正着。

这场 BOSS 战最麻烦的其实不是 BOSS，而是那六个站在高处射火球的敌人。和 BOSS 正式开打前先沿到场景两边尽头的楼梯上去二楼把她们都解决掉，接下来 BOSS 就任玩家宰割了。不停引诱 BOSS 出招并利用其硬直攻击它的四肢就可以轻松解决它。和恶心奇葩的外表相比，其实这个 BOSS 对于现在的玩家来说，已经不是什么难题了。

踏入噩梦根源

1. 击败 BOSS 后继续前进，往前走玩家会看到一个头戴着笼子的人，上前调查后进入“教学楼”。

2. 和之前的“海勃根监狱”类似，这里也是隐藏迷宫中的一部分，只不过这是二楼，而隐藏迷宫“噩梦前沿”的入口在一楼而已。这里玩家会遇到一种新敌人，外表就是一只人形的鼻涕虫 ... 攻击速度慢但经常潜伏在屋顶上吓你一跳，总的来说不是什么很有威胁的敌人。这里地形相当简单，一路往前走即可，推开大门即可来到“月之梦魇”。

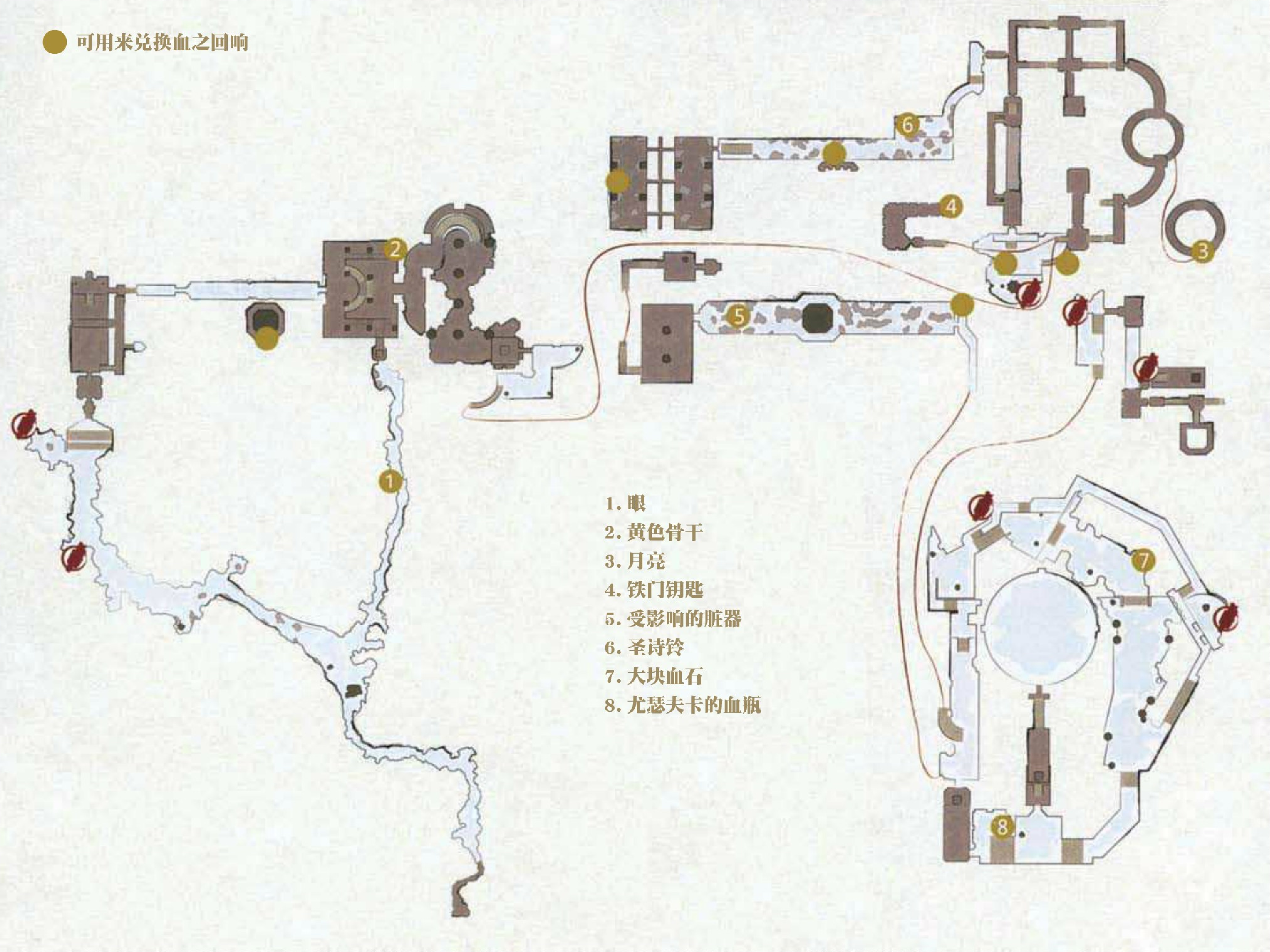
月之梦魇

1. 这里出现的新敌人会使玩家渐渐进入“狂乱”状态,使用“镇静剂”可以缓解，但最好的方法还是解决它们或者直接跑拉开距离。此处玩家还会遇到扔石头的大块头和变异狼人，后者普通攻击杀死后会爆出寄生虫并对玩家造成伤害。应付方法就是使用内脏攻击将其解决，要不就躲得远远的。另外远处的建筑物会时不时发出怪光，在没有掩体的情况下被怪光照到同样会进入“狂乱”状态。

2. 沿着左边一路往上走可以看到一个建筑物，建筑物门前还有一个会扔石块的大块头，小心回避他的攻击即可。进入建筑物后往房间深处的右边走，玩家走到房间中时会有一大堆蜘蛛掉下来，推荐直接无视前进右拐离开。

3. 来到联络桥后会遇到一位使用“迷迭香”的猎人，此处地势狭窄而且这名敌人喜欢边退后边使用“迷迭香”，尽量处在和攻击他的背后和侧面可以较为轻松地击败他。当然，无视他依然是个不错的选择。他身后的房间便是本区域的第一个捷径所在地，但在开放捷径之前，我们还有些敌人需要解决。

4. 此处的敌人大多都是些人偶，它们并不会主动攻击，除非你攻击它们或者它们的同伴，再或者你被场景中的另一种新敌人：巨斧女所发现。此处有通往月之梦魇起点的捷径电梯，继续前进搭另外一个电梯往上走则是第二个快捷点，但需要击败下一个 BOSS 后才能开启。先不管它，继续前进后便是本作的第九个 BOSS：米克拉什 . 噩梦之主。



BOSS：米克拉什 . 噩梦之主

从关卡设计而言，这场 BOSS 战算得上本作的亮点之一，场景设计和打法都相当巧妙，但与之相比，难度大概是本作众多 BOSS 战中最低的一场了吧。

在一开始的场景中，BOSS 并不会出现，玩家需要在一个不断循环的场景中找到 BOSS 的位置，一旦找到了就要紧追不舍，路上的敌人行动缓慢，基本可以无视。一路追到底就会开始本场 BOSS 的上半场。在此阶段 BOSS 的攻击相当单调，就只会往前方放蛇（类似于之前玩家在拜伦维斯遇到的白衣猎人），玩家大可引他出招后再攻击他的侧面，另一种攻击方式是拳头 ... 速度之慢和伤害之低得连笔者都有点开始同情他了。

当 BOSS 的 HP 掉到一半之后就会往镜里逃走，重复一开始

的追逐战，追了一会后BOSS会用铁栏把自己和玩家隔绝开来。接下来的部分相当容易迷路，毕竟这场景是会不断循环的。简单而言就是一看到楼梯就往上跑，一直往上走后玩家能看到远远的对面有一个传送点，从那里往右直走就能看到一个洞，跳下去后就能和这个BOSS进行最后的决战了。话虽如此，其实此阶段的BOSS和第一阶段攻击方法大都相同，只是多了一招范围颇大的魔法攻击，威力巨大而且由于战场很小，虽然很容易回避但不慎中招可是很疼的。不断循环第一阶段的战术即可结束战斗，战斗胜利后获得“月之牢笼”。

顺便一提，主升“血质”的玩家在第二阶段跳下洞和BOSS决战前可以选择不跳下去，而是直接用高威力的血质副武器（例如“伊芙琳”）就可以活活把BOSS屈死。而且BOSS还吃中毒，有“毒刀”的玩家不妨使用它来对付BOSS，其伤害效果即使在追逐战里都是可以持续的。

墨戈的居所

接下来的流程相当简单，一路往上走即可，途中玩家还会遇到三头猪和亚南三阴影的弱化版，直接开跑还是解决掉就看玩家判断了。选择解决它们的玩家可以按照之前BOSS战的打法逐个击破即可，胆子够大的玩家还可以尝试用巨猪的冲刺来解决它们，反正方法多的是。在最顶层玩家会看到一白衣女子，她面对的方向就是BOSS的所在地，先把左边的捷径给开放了吧。一如既往地整顿好自己的装备之后，前方等待着玩家的就是主线流程倒数第三场BOSS战：墨戈的乳母。

BOSS：墨戈的乳母

首先这个BOSS和上一位一样吃毒，特别是“急性中毒”状态，有相关神血宝石的玩家不妨装备上。这个BOSS的攻击方式相当单一，玩家的打法用四个字可以概括：不要贪刀。一击脱离是基本战术，往后撤步是个不错的选择，来不及的话侧移也能闪避掉BOSS大部分的攻击。这个BOSS攻击的硬直相当大，之间的时间玩家完全可以攻击一下然后从容后撤。

BOSS的血量下降到一定程度之后场景就会被黑雾笼罩，BOSS会从黑雾中的各个角落对玩家进行攻击。该攻击无论是视觉效果还是威力都相当吓人，在此状态的BOSS几乎是瞬间移动，她不是单纯地隐身后对玩家进行追击，而是很多时候是直接在玩家身边现身。而随着BOSS的HP进一步减少，黑雾中的分身会越来越多，攻击频率到后期基本能让玩家喘不过气来。此时的玩家应该全力回避，在保持冲刺状态的同时注意体力剩余。看到BOSS的“刀光”就立即翻滚回避即可。只要专心回避一段时间，黑雾就会散去，BOSS又会恢复正常任玩家宰割。如此循环即可把BOSS击败。战胜BOSS后获得“三分之一脐带”。

支线剧情

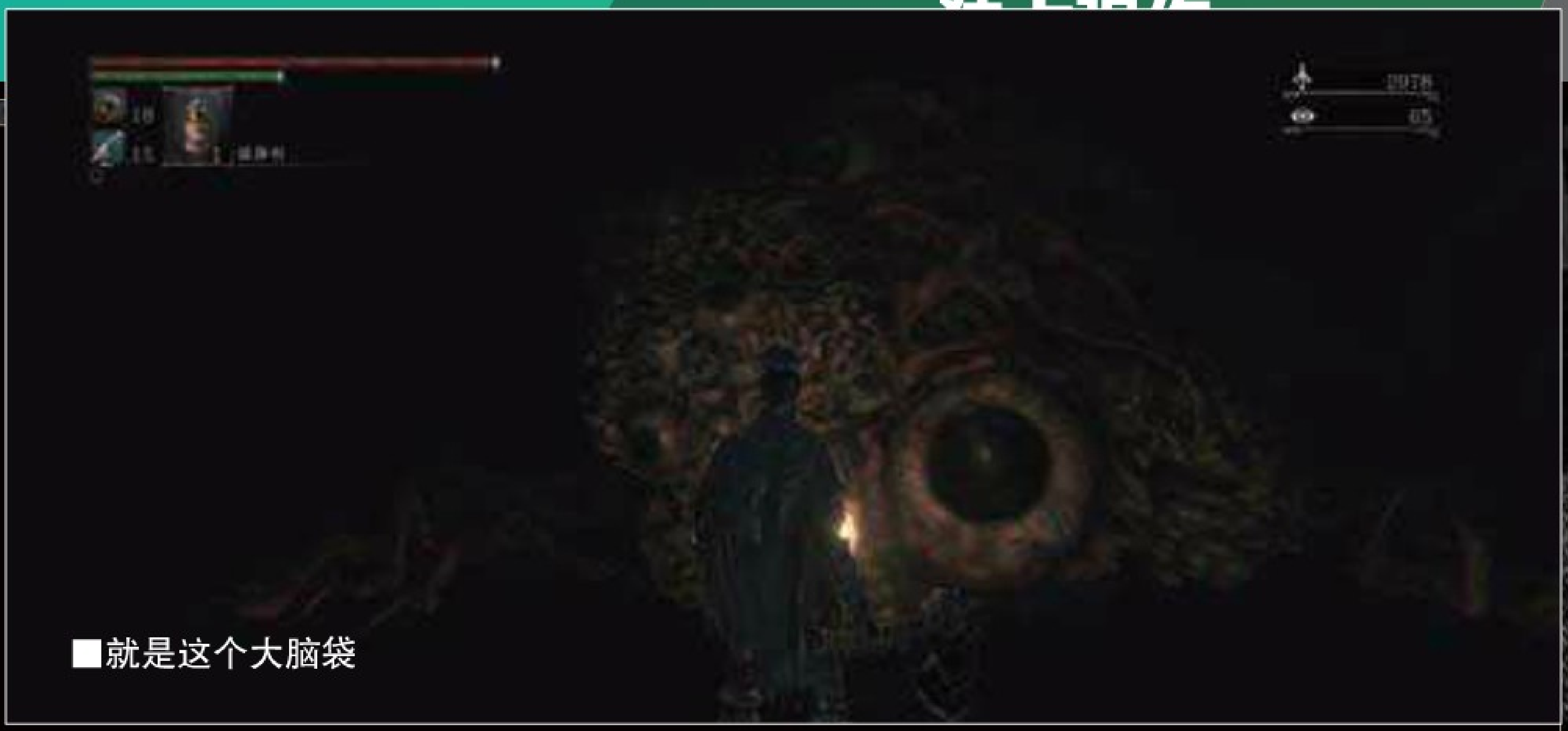
1. 夜之女阿丽安娜02：血月剧情之后，玩家回到教堂病房后会发现阿丽安娜不见了。回到教堂病房的地下室（也就是“欧顿之墓”到“教堂病房”的路上）能找到她。把她和地上的不明生物解决后能获得“三分之一脐带”。

2. 尤瑟夫卡：后期从“禁忌树林”处回到诊所时可以通过后门即可进入诊所，如果之前玩家有把NPC送到诊所的话，进入后会发现他们（除了疯子）全都被改造成“外星人”，此时遇到尤瑟夫卡会与她开战，所以不推荐太过早进入诊所。在血月之后回来会发现尤瑟夫卡躺在病床上动弹不能，解决她后能获得“三分之一脐带”。值得注意的是，这个脐带貌似是随机获得，但本作总共有四条脐带，而真结局只需要三条，所以即使没有获得也无须担心。

3. 三分之一脐带：在这里总结一下四条脐带的位置，分别在废旧的旧工场、夜之女阿丽安娜、尤瑟夫卡和击败墨戈的乳母后获得。

4. 大块血石：要想把武器升级到等级十，玩家必须使用大块血石。这素材及其珍贵，正常流程中只能获得一块，用了之后就只能在高等级的圣杯地

牢中才能随机获得了。这惟一一块的大块血石位置是在击败后期BOSS“米克拉什．噩梦之主”之后，搭乘升降机往下层的途中翻滚进窗户，然后一路直走到达房间，房间尽头有一个把手，房间内还有一个洞。把把手拉下后，跳下洞穴一路前进就能在一具尸体旁找到。把手拉下后回到之前到达“米克拉什．噩梦之主”所在地的升降机前的房间（就是那个很多洞和木偶敌人的房间），搭乘其中一个往下升降机后能来到一个一片漆黑的场景，击杀位于其中的巨大脑袋后能获得圣杯地牢素材之一：活着的线。


■就是这个大脑袋

名词解释及相关剧情讲解

血月：预示着狩猎之夜的结束，新生古神的仪式的继续，算是本作剧情的一个转折点。同时从血月后NPC的言行举止和场景的剧烈变化可以看出，血月还有影响人类精神理智，使人类陷入疯狂的效果。

亚哈古尔，不可视的村庄：被曼西斯学派所占据的村落同时也是曼西斯学派的根据地，如今早已被教会封锁。

曼西斯学派：之前在“拜伦维斯”部分中，笔者曾提过“梦境派”的存在。作为与“血疗派”相对立的存在，这个学派侧重于试图通过梦境来和古神取得联系。但其实现的手法却相当不人道，他们通过绑架把人绑架到亚哈古尔并利用活人做试验，这也是隐藏迷宫之一“海勃根监狱”的进入条件。月之梦魇和隐藏迷宫之一的“噩梦边境”便是这个学派的研究成果，梦境和现实连接到了一起，甚至连拜伦维斯的一部分也融入了梦境当中，然而如果梦境能和现实融合在一起，那么现在的亚南又是个什么的存在呢？这点后面再说。

重生之神：之前提到过曼西斯学派利用活人做试验，那么重生之神就算是他们其中一个实实在在的成果了。虽然外表看起来不咋样，但在这场“诞生古神”的竞赛中，曼西斯学派无疑在领先地位，不过这一切都在玩家击杀重生之神后变得毫无意义了。

米克拉什．噩梦之主：游戏中并没有太多地提及到这个角色，可知的只有他肯定是曼西斯学派中的一员，并且获得了进入梦境以及创造梦境的能力，并以这梦境为根据地协助墨戈培养新古神。但即使是在堪称自己“主场”，他还是不能战胜身经百战的猎人。虽然在击败他后他说道自己并不会死去，只会醒来，但从进入梦境前玩家看到的那具和他极其相似的干尸可以看出，看来他是醒不来的了。

古神的脑袋：圣杯地牢素材“活着的线”的来源。古神之一的它是曼西斯学派得以创造梦境的前提条件之一，它所发出的的怪光能使玩家陷入“狂乱”装态。

墨戈的乳母：曼西斯或者是米克拉什的协助者之一，和上者类似游戏中并没有太多关于她的情报，其持有的“三分之一脐带”大概就是新生古神之一的墨戈了。

夜之女阿丽安娜和圣女阿德莱德：说好听点是夜之女，难听一点就是妓女的阿丽安娜最后在诞生了一个怪物之后便悲剧般地死去了，而从那个怪物身上玩家能找到其中一条“三分之一脐带”。从剧情来看这大概也是治愈教会诞生新生古神计划的一环，通过为女性注入古神血液来培养新神。作为教会镇的居民，阿丽安娜这存在在这类似宗教基地的地方里无疑是个刺眼的存在，但她被选中也正正可能是因为这身份的特殊性。而鉴于她的对立面圣女阿德莱德并没有被古神选中，阿丽安娜被选中对于治愈教会来说无疑是相当讽刺的。

尤瑟夫卡和教堂病房的老女人：外表美丽声音甜美，还会送玩家免费血瓶的“大好人”，背地里却以避难所为名义吸引居民来到诊所并把这些可怜人当做试验品的尤瑟夫卡无疑是本作的“反派”之一，被送到诊所的NPC几乎无一幸免被她改造成“外星人”。虽然游戏没有明说她是个什么学派，但从热衷于使用活人做实验这一点可以看出和曼西斯学派真是一脉相承。然而她却更像是来自治愈教会的另一个分支：圣诗班。关于圣诗班的介绍后面再说，总体而言，不是个好人。

教堂病房的老女人会让玩家把遇到的NPC叫去教堂病房避难，初次见面表面看来疯疯癫癫的她无疑不能让玩家信任，丑陋的外表也让人敬而远之。但实质上教堂病房却是本作少有的能称之为“安全”的地点，特制的熏香使得“非人之物”不敢靠近。“美丽只是肤浅之物”（Beauty is only skin deep）这句用来形容这两无疑是最恰当的了。

[终结噩梦]

重返猎人的梦境

1. 接下来推荐有志于一周目白金的玩家利用U盘备份一下存档，因为接下来的流程是没有回头路的，一旦取胜便立即进入二周目。

2. 回到梦境后玩家会发现梦境中的教堂正在熊熊燃烧着，而下方的铁门也已经被打开。一路顺着花田走上去就能再一次看到轮椅老人。和他对话后玩家要做出选择，此时将会有三个分支。1. 接受老猎人的建议，从噩梦中醒来。2. 拒绝，并尝试永远地终结这场噩梦。如果选择1就会立即进入第一个结局“亚南日出”，当然，对于已经经历过这么多疯狂和弑杀的玩家来说，身为一个猎人，岂能选择轻松的道路，当然为了奖杯我们可以先屈就一下。

3. 选择2的话就会进入本作的最终BOSS战：格曼．史上第一名猎人。战胜后达成结局：履行愿望。

BOSS：格曼．史上第一名猎人

只能说不愧是老前辈，凶猛的攻击力和帅气的攻击手段无一不在提醒着玩家这次对付的可不是什么一般猎人。格曼一开始会以镰刀作为主要攻击手段，此状态的 BOSS 的内脏攻击时机较为好把握，玩家尝试多几次基本就可以摸清套路。以笔者角度来讲，最容易把握的时机就是当 BOSS 把镰刀举到左边（以玩家面对方向为准）的时候。

几个来回后格曼会把武器切换成一枪一刀组合，此时虽然还是可以内脏攻击，但时机相对难把握，而且一旦失败被 BOSS 打上一套连招可是很疼的。BOSS 在中距离时还会发动冲刺攻击，无论发动时间还是攻击轨迹都相当诡异，正确的躲避方法是往左侧跳。这时候玩家可以切换成双手武器形态，猎人斧依然是最好的选择，和 BOSS 保持中距离（具体来说就是 BOSS 不会使出冲刺攻击而是会采取“往前翻滚 + 攻击”的距离）。利用蓄力攻击打一个时间差，虽然玩家极有可能在攻击时被 BOSS 打到，但由于玩家同时也打中了 BOSS，所以其实还回了本。此状态下的 BOSS 最好的内脏攻击时机是之前提过的“往前翻滚 + 攻击”，时机基本和当时的神父一样，只要在翻滚时开枪即可。

当 BOSS 的 HP 降到 50% 之后，就会浑身发出“斗气”，其攻击变得不能中断且攻击方式也随之发生变化。镰刀形态的攻击多了一招帅气的空气斩，范围广持续时间长，而安全位置是处于半空中的 BOSS 的下面，如果来不及就尽量拉开和 BOSS 的距离。由于这个攻击只会在 BOSS 和玩家处于远距离才会频繁使出，所以此形态下的战术其实还是和一开始类似，以内脏攻击为主。

再过一段时间格曼又会切换到一枪一刀组合，战术一样没变我们依然用蓄力攻击和他周旋即可。此状态下玩家必须小心的是 BOSS 的枪击，被击中后玩家会跪下，如果接下来没有立即回避的话可是会被格曼内脏攻击的，威力巨大。 BOSS 还有一招范围大威力攻击，前兆是格曼会在呆在原地不动并开始冷笑，由于发动时间长玩家完全可以上去砍两刀再全身而退，当然也可以躲得远远的，这招对于现在的玩家来说应该已经不是什么问题了。

总而言之，要想对付这个 BOSS，玩家可以计算好距离利用蓄力攻击与之周旋，再熟练运用内脏攻击即可。战胜之后能获得道具“老猎人徽章”。

支线剧情

1. 关于结局还有一个分支，就是在与格曼对话前吃掉三个“三分之一脐带”，再按照结局“履行愿望”的流程，拒绝并战胜格曼之后，就会进入本作的真．最终 BOSS 战：月之血姬。

BOSS：月之血姬

作为真．最终 BOSS，月之血姬显然没有想象中的强力。和其他大型敌人类似，贴身砍身后永远是最好的选择，贴身后玩家需要警惕的招数只有 BOSS 的 360° 回转。利用双手武器的蓄力攻击可以有效地对 BOSS 造成伤害，虽然中途难免会受到 BOSS 攻击，但由于玩家的攻击接踵而来，结果就是玩家扣血的速度基本和补血的速度持平，血拼血的话最终倒下的肯定是 BOSS。

当 HP 下降到一定程度的时候，BOSS 会发动一招血雨，被击中的话玩家会陷入不能使用血瓶的状态，但由于发动时间很长且动作明显，所以只要拉开距离躲开就行。BOSS 最具威胁的一招是“毁灭凝视”，超大范围攻击完全不可能闪避，被击中后玩家的 HP 会掉到底，但此时的 BOSS 其实已是强弩之末。这招无论是发动还是发动后的硬直时间都相当长，玩家只需靠近然后蓄力攻击即可对 BOSS 造成大伤害，顺便把自己的血给回满。

本场 BOSS 战的要点和大部分大型敌人类似，要点其实可以参考后文的“黑暗怪兽帕阿尔”，弱点是其腹部和头部，对其蓄力攻击的话能对 BOSS 造成巨大硬直，后期抓住 BOSS 发动“毁灭凝视”的硬直时间，一套攻击对着头部打下去可以直接清空 BOSS40% 的血量。说

实话，对于一路经历过众多挫折和死斗的玩家而言，这个 BOSS 已算不上什么强敌了。

名词解释及相关剧情讲解

猎人的梦境：由月之血姬创造出来的梦境，如果说游戏中的亚南相当于一个梦境，那么猎人的梦境便是梦境中的“梦境”。简单而言，这是月之血姬为了诞生新古神所创造出来的根据地（和墨戈的噩梦差不多性质）。而格曼则是这个梦境的管理员，主角则是被选中来执行诞生仪式的棋子而已，目的是让停滞的仪式继续下去（击杀罗姆）和铲除其他竞争对手（重生之神和墨戈）。

劳伦斯：本作中并没有直接出场的关键角色之一。游戏中这个名字曾经出现过两次，一个是在大教堂 BOSS 战前的过场动画，另外一个是在猎人的梦境中格曼的梦话当中有所提到。从过场动画中威廉大师的话可以得知劳伦斯背叛了他，但是劳伦斯本人却说

自己并没有背叛威廉大师。由此可见劳伦斯和威廉大师一样都是“修梅鲁遗迹”的发现者之一，但后来却分道扬镳。

而过场动画应该就是大教堂头骨的回忆，按照其摆放位置和“金吊坠”（战胜 BOSS 后获得）可以推测出劳伦斯应该就是治愈教会的创始人之一，这也不难明白为什么威廉大师称他为叛徒。从格曼的梦话我们还可以得知他与格曼之间关系密切，虽然不是猎人但至少他们曾经为同一目的并肩而战过，并试图以另一种方式阻止新生古神的仪式，是本作中少有的“聪明人”之一。但从祭坛上的头骨和亚南的现状来看，至少暂时而言，他无疑失败了。

格曼．史上第一名猎人：本作中的三大“聪明人”之一，其中威廉大师固步自封，劳伦斯死于非命。而格曼和前两者类似，一样早已看穿了一切却无能为力。但他又和前两者有点不同，从他的梦话可以看出他得知劳伦斯的计划并参与其中，最重要的是他还取得了实际的成果（废旧的旧工场的其中一条“三分之一条脐带”）。然而只有一条依然不能阻止仪式，而他则选择了通过担任管理员来守护梦境，从而让劳伦斯有充足的时间找到足够的脐带来继续仪式。所以他才自愿被月之血姬选中成为了梦境的管理者，同时击败他也是成为梦境管理者的前提之一。

月之血姬：游戏中关于它的信息量很少，它很明显是个古神，然而和众多古神相比它的能力无疑比较弱势。但它还是设法建立了一个根据地并保护起了自己，并利用外人（也就是玩家）在外让仪式继续下去，然后再把自己的对手逐个铲除。但即便如此，最后它还是败在了收集齐三条脐带的玩家手下。

玩家：从 NPC 对玩家的态度可以看出，玩家所扮演的角色很明显是个外来者。而从开头动画以及猎人的梦境中人偶的对话中可以得知，玩家并不是“本来是猎人”，而是“被成为猎人”。并不是每个人进入梦境后都会成为猎人，只有一部分足够坚强的人才能被选中成为猎人和“非人之物”进行战斗。这和另外一个和本作完全不搭边的游戏《女神异闻录 3》的“影时间”有点类似，进入其中的人要不就是怪物（非人之物），要不就是任人宰割的凡人（玩家遇到的亚南居民），要不就是被选中必须战斗的人（猎人）。

乌鸦猎人艾琳：本作人气角色之一，无论是动作还是其装备都相当帅气。为什么要把她放到主线流程的最后一个说呢？因为她存在的原因和古神息息相关。从其徽章的说明可以看出，乌鸦猎人是精英猎人的一员，而他们的职责便是猎杀那些被血液腐坏了的猎人，而且他们一般由外地人组成。他们的猎杀对象并不分好人或者坏人，无论是血族的猎人还是猎杀血族猎人的执刑者，再或者是玩家本身。只要过度沉浸于猎杀之中时，都会成为他们的目标。说白了，就是网络游戏中类似于“GM”的存在。

这个身份是代代相传的，而从艾琳支线的最后也可以得知，玩家成为了下一任精英猎人。她临死前会说“她已经不想再做梦了”。看得出她并不是第一次经历“狩猎之夜”，她和玩家是类似的存在，死亡并不意味着终结（玩家死后会无限复活）。这也正正印证了一点：游戏中的玩家，包括所有的“非人之物”和 NPC 等等，都只是一个古神创造的梦境而已。用简单的话来讲，这个梦境是一场古神间关于诞生古神之子胜负的棋盘，而人类，只是其中的棋子而已。

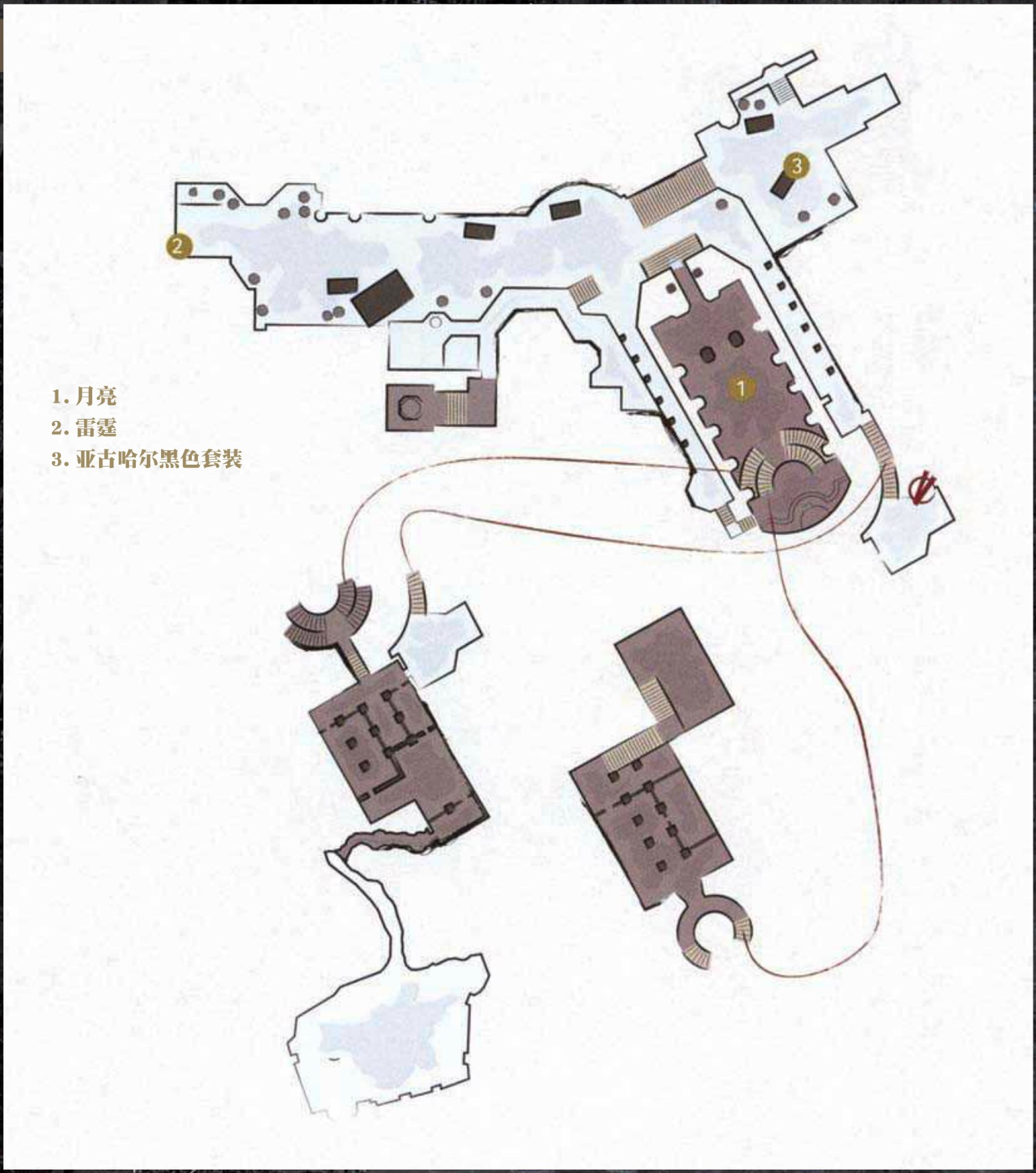
隐藏迷宫

海勃根监狱

1. 按照流程，这是本作中玩家能到达的第一个隐藏迷宫，其进入方法是在击败 BOSS“代理人阿梅利亚”后回到“教堂病房”，从正门出去会看到一个“布袋男”，被他打死就会触发剧情，接着玩家就会来到“海勃根监狱”。值得一提的是，“布袋男”并不限定是哪一个，只要被这种敌人打死即可。

2. 这个迷宫其实不需急着过来，因为后期玩家来到“亚哈古尔，不可视的村庄”时是会回到这里的。这迷宫没什么值得说的，存档点在一开始的地点沿着螺旋状楼梯一直往上走即可。存档点所在地的那一层出门来到大道，往左走到尽头能获得装备“雷霆”，往右走到尽头在马车上能获得“黑色教会帽子”、“黑色教会制服”和“黑色教会长裤”。

3. 从存档点往下走，在中层玩家能看到一个小黑屋，小黑屋中除了布袋男之外还有“割喉老奶奶”。后者和之前的 BOSS“亨维克的女巫”类似，一旦抓住玩家玩家就会任其宰割并受到巨大伤害。进门后玩家立即翻滚躲开来自老奶奶的“热情拥抱”，接着往房间的左边进门走到下一个房间。继续往房间的深处走，在其深处的右边有一个山洞，一路前进后就能遇到 BOSS：黑暗怪兽帕阿尔。击败它后能获得道具“火花猎人徽章”。



BOSS：黑暗怪兽帕阿尔

只要懂得诀窍就很好对付的一个 BOSS。这个 BOSS 的正面攻击相当厉害，伤害高速度快。而且由于其移动速度极快，玩家呆在其正面的话很有可能被打得疲于奔命。当其 HP 降到一定程度时还会充电，充电一段时间后会发动雷电范围攻击，威力和范围都相当惊人。然而，除了以上这些，BOSS 其实很好打。

BOSS 的弱点是其四只脚，在不锁定状态下只要用普通攻击攻击几下它的脚，它就会倒下并陷入巨大硬直，玩家在这时完全可以接上一发蓄力攻击。然后不停循环以上过程即可轻松解决这个 BOSS，这场 BOSS 战的要点是保持自己的位置时刻在 BOSS 的怀里，不要让 BOSS 离开距离，贴身不停攻击 BOSS 即可。总而言之，不要怂。

支线剧情

灰白猎人裘拉：击败 BOSS 后，推开其身后的大门回到旧雅南下层区域。然后经流程走过的路反方向返回，再和旧雅南的“机枪哥”灰白猎人裘拉对话（因为不能被他发现），他就会对玩家停止攻击，而且还会送给玩家一个“炸药桶猎人徽章”。必须注意的是，之后如果玩家再次攻击旧雅南的任何敌人的话，裘拉会立即回复敌对状态。

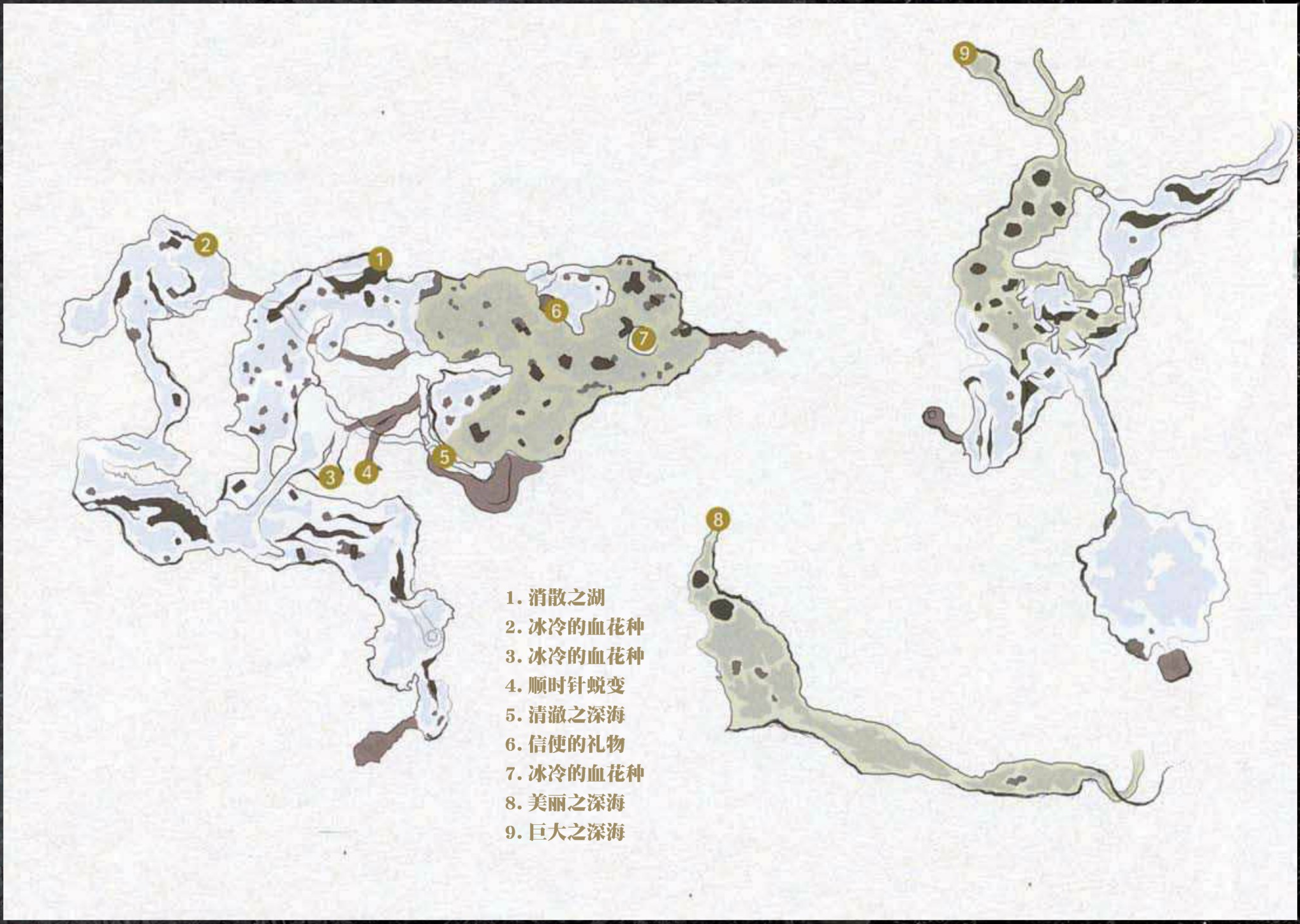
噩梦前沿

1. 进入地点在“亚哈古尔，不可视的村庄”的门前，需要道具为“扁桃体结石”。这个道具获得方式很多，基本上玩家只要不错过任何支线，沿途上不放过任何一个发光的窗户和其对话就肯定能获得。最简单的获得方法是和位于亨维克的停尸房通道电梯捷径前的NPC对话（一扇发光的窗户）。

2. 这个迷宫虽然看起来很恶心，但其实很短。玩家一开始会从“教学楼”出发，在这里场景探索一下吧，在左侧大学讲堂的讲台上的轮椅老人上能获得“讲堂的钥匙”，其用途会在后文写出。而出口的右侧的房间中则能获得两个“红色果冻”。拿了就可以继续前进。推开大门后来到“噩梦前沿”。

3. “噩梦前沿”看起来很大，但路线却很简单，一路往左下去玩家可以到达一个大毒沼泽，在沼泽内移动玩家会渐渐陷入中毒状态，移动也会变得缓慢起来。毒沼泽内不光有造型恶心的敌人，高处还会有巨人往下扔石头，实在不宜久留。玩家一进入沼泽就立即往左方移动，这样可以躲避掉上方巨人的攻击。一路快速前进后玩家会到达一个山洞，前面还有一个巨人站着，不过只要玩家跑得快巨人应该还来不及动手。出来后玩家会遇到本作最讨厌的敌人之一：巨脑男。玩家在“月之梦魇”中其实就已经和它碰面了，提前准备好“镇静剂”吧。

4. 当玩家能看到远处的高塔后就意味着玩家已经到达的地了，先不要急着走，继续往上走（上面有一个拿着火把的狼人），敌人身后的洞穴能开启捷径，而高塔前的桥附近的毒沼泽深处还能获得符文“巨大之湖”，其效果比较实用。先回去整顿一下吧。接下来就是本区域的BOSS战：阿米戈达拉。战胜后获得“贫瘠洛然圣杯”。



BOSS：阿米戈达拉

BOSS的弱点是它的双手和头部，攻击其他部位基本不能造成任何伤害。此战不推荐使用锁定，第一形态的BOSS和其他BOSS战一样，利用其硬直上前攻击即可。BOSS会时不时发动魔法攻击，但其距离相当捉急，基本只要玩家远离BOSS的话就可以把其当作放礼炮了。BOSS还会大跳一下转移位置，被它踩中会受到巨大伤害，但由于此招的目标并不是玩家，呆在原地不动即可安然无事。

进入第二形态后BOSS会把自己的两只手拔下，并用它剩余的两只手拿着被拔下的两只手当武器（怎么听着这么别扭）。此形态的BOSS攻击范围会加大，而且增加了一种远程攻击，比起之前的礼炮射程更远了，但由于其攻击判定是发射后过一会才会出现（类似于之前“亚哈古尔，不可视的村庄”玩家遇到的激光），玩家很容易就能躲开，所以其实还是礼炮…HP低到一定程度时玩家就可以考虑利用“大炮＋骨髓粉”锁定头部对其补刀了。总的来说并不是一个很难的BOSS。

支线剧情

蜘蛛男：在教学楼一楼的初始点房间对面，玩家会遇到“蜘蛛男”，嘴巴子相当的欠。其实在玩家进入禁忌森林后，他就会随机出现在亚南地区的任一建筑物中，与他对话能获得“扁桃体结石”。后期玩家来到教学楼二楼后能绕到其所在房间后面，砍它一刀后再和他对话后能获得手势“求饶”和符文“逆时针蜕变”。

荒废的凯因赫斯特城堡

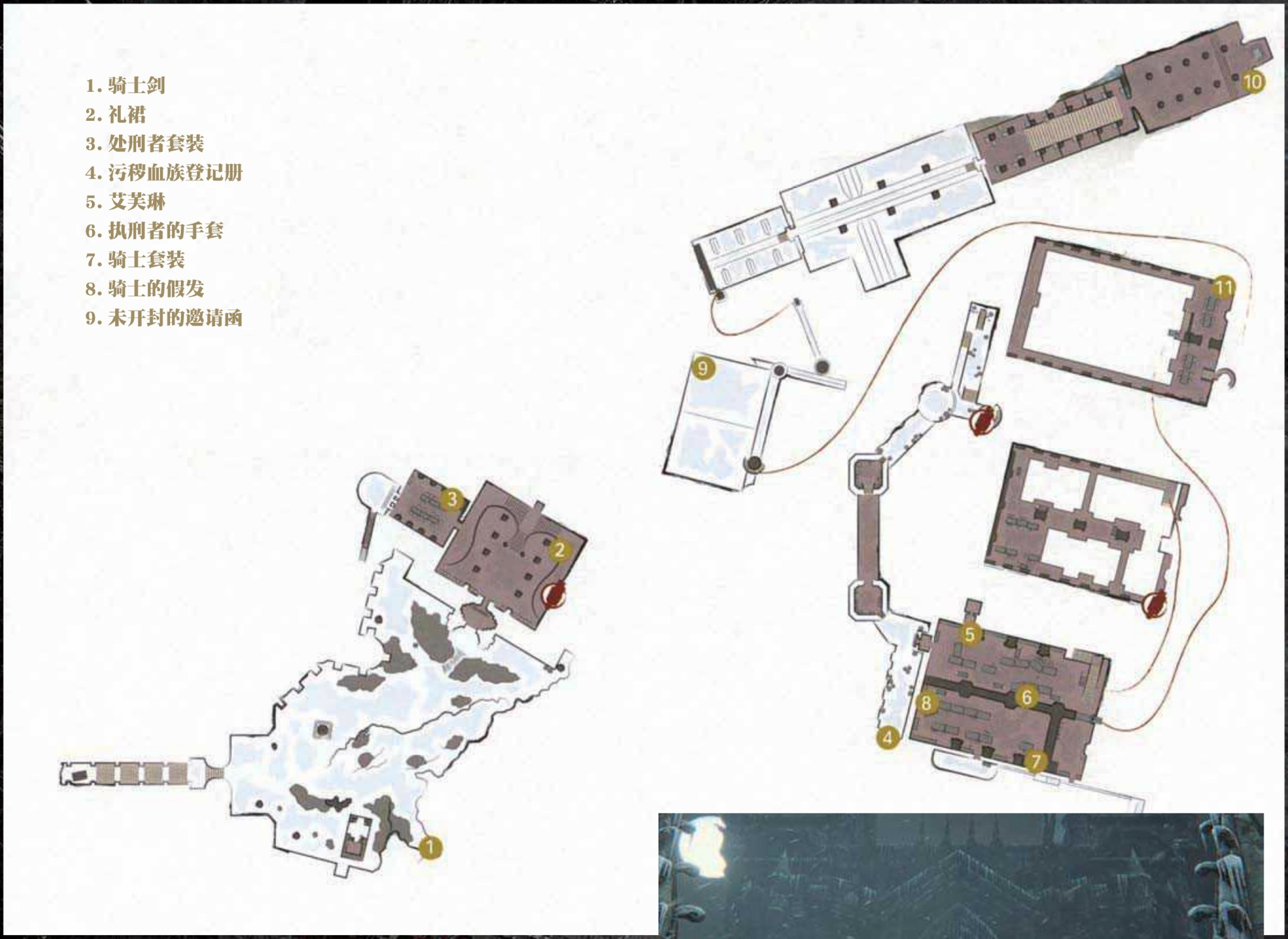
1. 后期回到诊所后，玩家能在自己的病床上（游戏一开始玩家醒来的地点）获得“凯因赫斯特召唤物”。接着回到“亨维克的停尸房通道”,地点是第二个捷径点的铁门后，那个满是狗和大刀男的大型场景。场景中有一个格外显眼的蓝色石碑，玩家在持有“凯因赫斯特召唤物”来到该处就会触发剧情，接着来到隐藏迷宫“荒废的凯因赫斯特城堡”。

2. 城堡外的敌人推荐躲开，来到城堡大门前等一会大门就会打开。城堡内玩家会遇到几种新敌人：幽灵女仆会隐身，玩家走进后会现身，攻击速度慢，该种敌人还有一个形态，这形态的她会把自己的头拔下，然后其喊叫声会使玩家陷入大硬直；矮子男仆分成两种，其中拿着花剑的威胁度最大，其攻击速度奇快而且攻击力高，起手速度甚至比玩家还快；最后一种是石像鬼，这个就没啥好说的了，照砍就行。

3. 城堡地形很简单，但由于狭窄而且敌人数量很多，鉴于城堡内还有不少宝箱可以搜刮，第一次来的话还是推荐玩家慢慢推进沿途搜刮。进入大门后上楼往左走，然后都是一条路走到底，一直往上来到一个类似于图书室的场景，先往左边走，进入宝箱旁的门就能开启回到存档点的捷径。

4. 图书室场景分为两层，上去二层后往左上前进（以上楼梯后面对方向为主），然后从窗口处跳下，阳台的房间里的宝箱不要错过，出房间后继续往左走，沿着边沿回

到图书室，拉开把手沿着楼梯爬上去，再从屋顶继续往下跳，在屋顶玩家就能遇到本区域的 BOSS：殉道者洛加留斯。



BOSS：殉道者洛加留斯

BOSS 一手拿剑一手拿长杖…奇怪了我总觉得哪里见过这个造型…废话不多说，在战斗的前半部分，BOSS 基本只会用长杖作为武器，BOSS 会不停召唤骷髅头对玩家进行攻击。最常用的是扩散攻击，射出的骷髅头会对玩家进行一定程度的追踪攻击，但行动很慢所以不难躲开。另一种是近距离召唤一个巨大骷髅头，由于攻击效果集中在玩家右边（以玩家面对方向为准），所以往左边躲就行。BOSS 不时还会举起长杖，蓄力后召唤一大堆骷髅头往前方攻击，由于此时 BOSS 的硬直很大且攻击效果只影响前方，所以玩家大可过去输出。记得不要贪刀，否则很容易被后续的巨大骷髅头击中。此阶段枪的内脏攻击时机为 BOSS 把镰刀抬手到最高点时。

第二形态的 BOSS 会把长杖变成镰刀，并从之前的以远程攻击为主变成近身攻击。攻击要点还是等 BOSS 出招后抓准时机利用硬直输出。除了镰刀攻击，BOSS 还会把剑插到地上，然后直到剑被破坏为止，玩家会不停受到飞剑的不间断攻击，BOSS 一旦使出该招立即近身把剑优先破坏掉（不要锁定 BOSS）即可。

第二形态下的 BOSS 一样是可以内脏攻击的，时机为 BOSS 召唤飞剑后不要破坏剑，而是往反方向移动。此时 BOSS 会浮在半空中并对玩家进行冲刺攻击，立即开枪即可。另一个时机则是地面冲刺的时候，BOSS 举手之时便是开枪之时。但这两个时机相对难掌握，风险也相对较高。战胜 BOSS 后能获得“幻境之王冠”。

支线剧情

1. 血之女王安娜丽瑟 01：装备上“幻境之王冠”继续前进则能触发剧情，进入建筑物后能发现“血之女王安娜丽瑟”。和她对话后能建立契约和获得“凯因赫斯特徽章”。之后再与她对话能把“血迹”献上，献上一定数量能获得新手势。血迹的获得方法是击杀游戏中遇到的敌对猎人或者在线击杀其他玩家。

2. 亚弗烈德 02：在安娜丽瑟所在地的房间能获得“未拆的邀请函”，返回禁忌森林入口与他对话并告诉他安娜丽瑟的所在地，返回安娜丽瑟处发生剧情后与他对话能获得“轮子猎人徽章”。再次返回和他初次见面的祭坛上，还能获得一个增加血瓶最大携带量的符文和建立契约。

名词解释及相关剧情讲解

血族：根据地位于凯因赫斯特城堡的血族，类似于吸血鬼，种族中高级的成员甚至可以达到不死不灭的程度。他们通过猎杀人类来获得血迹。从其实套装上的说明可以看出，虽然方法不同，但他们的目的其实和古神都是类似的，便是诞生新古神（虽然血族称之为“血之子”）。但是他们壮志未酬身先死，执刑者这个组织对他们进行了讨伐。现在的他们别说是诞生血之子了，就连种族能否继续生存下去都成问题。

执刑者：血族的死对头，拥有着自己一套正义观的他们立志于讨伐一切“非纯血”的存在。游戏中的 NPC 亚弗烈德和隐藏 BOSS“殉道者洛加留斯”便是他们其中一员，其中后者甚至是首领。然而洛加留斯在讨伐血之女王安娜丽瑟时才绝望地发现他们是不死不灭的存在，所以他最后选择成为一名亡灵，并戴上“幻境之王冠”，借此来阻止不明真相的外人接近血族并成为他们的受害者…或者成为他们中的一员。

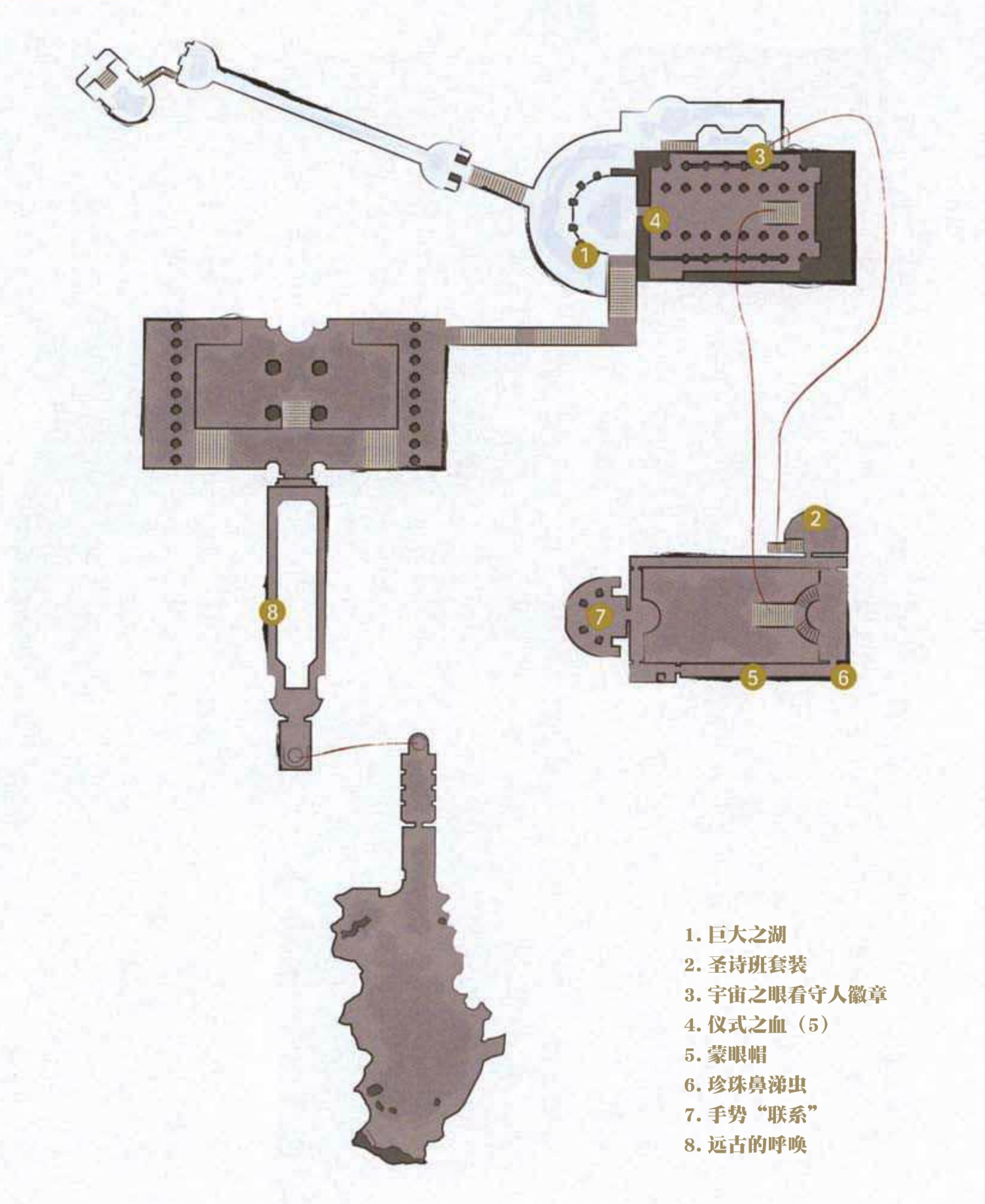
教会镇上层

1. 要想去这个隐藏迷宫，玩家首先要获得“教会上层钥匙”，这个的取得方法比较“危险”。具体是从“亚哈古尔小教堂”的传送点出发，然后走回头路回到当初玩家遇到激光攻击的那里，然后从左边的缺口处跳下即可在一个笼子里找到钥匙，外面是“两板砖男＋机枪轮椅老人”的组合，小心应对，在这里还能获得“小型雷霆”。

2. 接着就是出发去隐藏迷宫了，还记得“废旧的旧工场”吗，一样是从“教堂病房”出发，搭升降机往上，过桥后不是跳下去而是登塔，这里的视线不好而且敌人很多，场景也相当狭窄所以必须小心应对，打开最高处的门即可到达“教会镇上层”，门前还能获得“发光的宝剑猎人徽章”。

3. 该隐藏迷宫的结构比较简单，但由于大多都是黑漆漆的，所以玩家还是小心前进吧。这里需要注意的敌人有两种，一种是头顶开着花的“开花女”，被这种敌人的远程攻击击中或者近距离抱住就会被其“吸脑汁”，伤害巨大而且由于其出现位置都是些狭窄的走廊什么的，所以必须小心应对；另一种则是我们熟悉的狼人，不过这里的狼人比外面的皮糙肉厚很多而且攻击力很高，利用门卡位可以比较安全地解决它们。

4. 从一开始的地点往左走一路前进就能到达一个大厅，第一次来的话吊灯是会掉下来的，吊灯掉下来后整个房间顿时黑了起来，此时玩家立即往后跑，然后利用上述的卡门大法把尾随的人狼都解决掉。下到一楼后往右边的走廊走能获得



道具“宇宙之眼看守人徽章”，往左走就能到达二楼并继续前进。途中击败其中一个开花女就能获得“孤儿院钥匙”，利用它可以把正门打开开启捷径。顺道一提，该处玩家还能在一个姿势奇怪的干尸，调查它拿到手势“联系”。这里还能获得装备“迷迭香”和道具“遥远的呼唤”。刚才提到的人狼还可以低几率掉落改造武器用的高级素材“血石块”，不得不说这真是个宝库啊。

5. 接下来继续前进，当玩家看到一个类似于花园的地方就可以做好准备了，因为 BOSS 战即将来临。

■从这个缺口跳下去即可找到钥匙

BOSS：天使使者

和之前的“米克拉什 . 噩梦之主”类似，这是一场方法重于身手的 BOSS 战，在前半部分 BOSS 会混在一堆“外星人”当中，其外表与杂兵无误。在这里玩家可以利用猎人斧的第二形态的蓄力攻击一扫一大片，BOSS 虽然外表和其他杂兵几乎一样，但行动规律还是不一样的。基本来说，当你看到一大堆杂兵向你傻乎乎地冲过来，而有一个家伙却缩手缩脚装作四处看风景的话，别想了就是它。

当 BOSS 的 HP 降到一半时就会巨大化，此时的 BOSS 的攻击欲望会提高不少，在只剩四分之一时甚至会增加远程范围攻击，相当麻烦。但这个 BOSS 防御力相当低，利用升级后的“大炮”两炮即可磨掉其接近三分之一 HP，接下来玩家你懂的，不要让它有远程攻击的机会。战胜 BOSS 后能获得符文“圣餐”，点灯后把传送点后的窗户破坏掉，一路向前搭电梯往下走就能来到“绝望祭坛”，接下来才是本区域真正的 BOSS 战：埃波利耶塔 . 宇宙之女。

BOSS：埃波利耶塔 . 宇宙之女

比起前一个，这个 BOSS 就强力多了。一改本作大型 BOSS 都很好打的印象，这个 BOSS 相当强力，无论是攻击速度还是攻击力都相当惊人。其攻击大多都是二段式的，回避时必须注意。

BOSS 前期最具威胁的招式是用头砸地，效果范围为 BOSS 正前方，发动快威力高，但同时也是最佳攻击机会。保持中距离后引诱它发动砸地攻击，然后锁定其头部攻击是一个安全程度颇高的攻击手段。另外一个颇具威胁的招数便是冲刺攻击，有点类似隔壁怪物猎人的“龙车”攻击，持续时间长攻击力高，连续往一边侧移三次或者直接连续翻滚可以较为安全地躲开。

在其 HP 下降到一定程度后会使用光束攻击，全中会秒杀，和 BOSS 其他攻击类似，不是一发就结束而是三段式的，小心回避即可。当 BOSS 的 HP 还剩四分之一的时候 BOSS 会长出翅膀并开始发动远程攻击。此时应主动拉近距离速战速决。当然，大炮补刀流在此战依然有效，但值得注意的是，BOSS 的弱点位置是在头部，锁定攻击时请确定锁定对象是不是 BOSS 的头部（BOSS 的头部和身体对应两个锁定对象）。战胜之后获得道具“伊兹大圣杯”。

支线剧情

血之女王安娜丽瑟 02：亚弗烈德支线结束后回到安娜丽瑟的王座能获得肉块，把肉块拿到“埃波利耶塔 . 宇宙之女”的祭坛处能把安娜丽瑟复活，之后能继续把血迹献给安娜丽瑟。

名词解释及相关剧情讲解

圣诗班：治愈教会的分支，比起尝试利用血疗来寻找新古神载体的治愈教会，他们更倾向于通过与外太空对话这种方式来接近古神。而实际上他们也成功了，埃波利耶塔 . 宇宙之女便是他们召唤出来的古神。

埃波利耶塔 . 宇宙之女：圣诗班或者是治愈教会很早就接触到了这个古神祇，而圣诗班更是完善了召唤仪式，将其召唤到了亚南。但奇怪的是她更像是被禁锢在绝望祭坛，其目的不明。值得一提的是其背后的祭坛上有着类似于罗姆的蜘蛛，其能力是回溯时间，玩家可以通过利用它把已被砸成肉块的安娜丽瑟复活。

本作剧情及世界观推测

故事的开端起源于拜伦维斯的学者们发现了位于地下的“修梅露遗迹”，学者们试图利用古神的智慧来造福人类，并在此过程中开始利用古神的血液来对亚南的人们进行研究。随着时间推移，学者分成了两派，“血疗派”和试图通过梦境来和古神取得联系的“梦境派”，并由此分成两大势力：治愈教会和曼西斯学派，并分别以“教会镇”和“亚哈古尔”作为根据地行动。期间不停有人被绑架到“亚哈古尔”做试验品，这也使得曼西斯学派转向地下活动。而“血疗派”也内部分裂成了两个貌似神离的派系：治愈教会和圣诗班。

在克苏鲁神话的设定中，人类不应该对未知的事物探究太多，探究过多只会招来灭亡。在游戏的设定中，随着玩家洞察力的增高，敌人的外表及攻击手段会发生变化，玩家会在场景中见到越来越多在低洞察力时不能见到的东西，这也正正和克苏鲁神话相符合。增加洞察力的道具“狂人的知识”的说明中也看出这一点，过度接近古神的智慧只会招致疯狂。游戏中的威廉大师便是其受害者之一。

而在克鲁苏神话中，通过梦境可以脱离现实中的肉身存在，从而变成不灭的存在，并借此来获得古神的智慧,游戏中的场景“噩梦前沿”和“月之梦魇”便是典型例子，而米克拉什的 BOSS 战更是把梦境这一概念发挥得淋漓尽致。

在两个阵营竞争期间，教会的圣诗班获得了“伊兹大圣杯”，与宇宙大智慧“埃波利耶塔 . 宇宙之女”取得了联系，而“梦境派”也找到了一个古神的脑袋（详情参考前文支线部分）。然而正如之前所说的，人类不应该懂得太多，两个阵营的人包括之前参与过血疗的黎民百姓，全都陷入了疯狂和变异当中。随着状况的进一步恶化，教会开始对外声称这单单只是瘟疫，并公开或者私自地开始招募有能力的人讨伐这些非人之物，而且把教会镇给封锁了起来。然而大家都不知道的是，这一切其实都是古神们诞生新古神的仪式的一部分而已。

就在亚南逐渐变成一个狩猎场之时，有某些人意识到了古神们的计划。威廉大师、劳伦斯和格曼，都尝试着阻止古神们的计划。后两者都失败了，然而威廉大师通过召唤罗姆使时间停滞，使得这场诞生新古神的竞赛停滞了下来，“狩猎之夜”渐渐变成了一个不断循环的“莫比乌斯之环”。

就在这个时候，一名外来者被引导进入了古神的梦中。发现自己在梦中扮演一名猎人的玩家通过在亚南的不断厮杀，在击杀了罗姆之后，循环被打破，仪式也得以结束，然而随之诞生出来的新古神都被玩家扼杀于摇篮之中。游戏的最后，玩家在格曼面前，做出了自己的抉择。

亚南日出：玩家选择听从格曼的意见，让格曼结束自己的生命，并结束梦境，迎接第二天亚南的黎明。看似坏结局的第一结局其实从某个角度来说是个好结局，当然前提是这个梦境真的结束了。

履行愿望：玩家被月亮所吸引，并发誓守护这段梦。玩家成为新的一名梦境管理员，并永久停留在这个梦里,迎接着下一个猎人（玩家）的到来。

童年的开始：玩家使用三条“三分之一条脐带”，借此拥有了诞生成为新生古神的力量。在击败格曼和古神之后，起而代之成为了一名新古神。并带领着人类进入下一个新的梦境，不同的是，这个梦境是属于玩家自己的。

圣杯地牢

对于志在白金的玩家来说，圣杯地牢算是个不得不去的地方。里面除了更凶猛的敌人之外，还有在流程中不能获得的好装备和道具等待着玩家。而且从本作剧情的角度来说，圣杯地牢也算是个不错的补充，在其最深处玩家能遇到使亚南陷入疯狂的源头：亚南．修梅里安女王。

界面说明

1. 深度：代表难度，以及获得素材的等级
2. 区域：代表地牢所在的区域
3. 额外的仪式：代表其圣杯地牢的特殊效果
4. 小鬼数量：代表玩过该迷宫玩家的数量
5. 执行者及圣杯铭文：地牢创造者及铭文（在线搜索用）

创造圣杯地牢

要想创造一个圣杯地牢，玩家首先得有一个圣杯。流程中玩家能获得的圣杯只有三个，分别是“修梅露圣杯”（打倒“缺血的怪兽”后获得）、“贫瘠洛然圣杯”（打倒“阿米格达拉”后获得）和“伊兹大圣杯”（打倒“埃波利耶塔．宇宙之女后获得）。

而其余的圣杯则需要玩家击败上一个圣杯的BOSS获得（绝大部分）从圣杯地牢中的宝箱（少部分）中获得，例如玩家在攻略“修梅露圣杯”时就能在中途和最后分别获得“修梅露始源圣杯”和“中央修梅露圣杯”。所以圣杯地牢的流程基本就是：创造圣杯地牢——击败BOSS获得新圣杯——收集素材——利用新圣杯创造新的圣杯地牢。

圣杯中除了一般圣杯之外，还有“XX始源圣杯”、“被诅咒/被玷污/被诅咒和被玷污的XX圣杯”等等特殊的圣杯，其中一般都有着比普通圣杯地牢更珍贵的宝物，理所当然的，还伴随着更强的敌人和BOSS。

除了相应的圣杯，玩家还需要收集相应的素材。绝大部分素材都能在流程或者圣杯地牢中获得。基本而言，下一个圣杯迷宫的素材大多都能在上一个圣杯迷宫中获得，而且数量一般都刚刚好，所以只要玩家不要胡乱创造和删除圣杯地牢，素材是绝对不需要刷的。素材的获得方法可以参考下表。

在创造圣杯迷宫的过程中，玩家有时会看到除了基本素材之外还需要一些额外的素材，分别为“发出恶臭的祭品”、“腐朽的祭品”和“诅咒”三种，这分别对应迷宫的三种特殊效果。带有前两个的地牢中玩家能获得特殊武器、强力符文、强化装备用的素材等等稀有物品。特殊武器一般外观和属性都和其原版一样，但岂能镶嵌的宝石形状却完全不同，它们一般可以镶嵌一些更为强力的神血宝石。而“诅咒”则会让进入其中的玩家的HP最大值减少一半。

圣杯地牢的联机相对来说比主线流程中的联机复杂。举个例子，玩家A想和玩家B联机，玩家A必须先创造一个圣杯地牢，然后记下圣杯铭文并告诉玩家B，玩家B再根据圣杯铭文并进入圣杯地牢，然后就是和主线一样了，使用召唤铃铛即可联机。值得注意的是，联机的双方除了必须拥有同一个圣杯之外，还需要攻略进度一样。例如前文中的玩家A的进度是“伊兹大圣杯”第二层，想和玩家B一起打第二层的BOSS，玩家B除了必须拥有“伊兹大圣杯”之外，还需要和玩家A一样处于打到第二层且没把BOSS干掉的状态才行。

素材名称	获得方法
仪式用血	分为5个等级，可在流程或者圣杯地牢中获得，前4个等级的可以直接购买
坟墓霉菌	分为5个等级，可在流程或者圣杯地牢中获得，前4个等级的可以直接购买
冰冷的血花种	噩梦边境获得，然后可以通过花费洞察力直接购买
冰冷的血花球	圣杯地牢中获得
开放的冰冷的血花	圣杯地牢中获得
奥术迷雾	通过使用“工场阴霾提取器”（注1）消耗素材获得，或者击倒怪物后获得（具体外表为一朵巨大的花）
充血的眼球	击败“亨维克的女巫”后获得，然后可以通过花费洞察力直接购买
珍珠鼻涕虫	拜伦维斯获得，然后可以通过花费洞察力直接购买
圣人的手腕	圣杯地牢中获得
圣人的头发	圣杯地牢中获得
受影响的脏器	月之梦魇获得，或者在圣杯地牢中获得
黄色骨干	击败“重生之神”后获得，或者在圣杯地牢中获得
红色果冻	在深度5的圣杯地牢中获得，然后然后可以通过花费洞察力直接购买
洛然之子	在区域为“洛然”的圣杯地牢中获得
活着的线	月之梦魇获得，具体位置可以参考上文主线流程的支线部分。

注1：此道具可以通过打开“修梅里安下层迷宫”（下层修梅鲁圣杯）中的宝箱获得

攻略圣杯地牢前的准备

圣杯地牢与主线是基本脱离的，其难度不会因玩家角色的等级变化而变化，所以理论上，只要玩家把等级堆上去，圣杯地牢就可以直接碾压（当然不可能这么顺利）。但由于本作中玩家的能力点只要堆到50以上再升级就会生效甚微，所以还是建议玩家有针对性地选择能力升级比较好。

攻略圣杯地牢最重要的能力是什么？当然是活力。活力达到50能大大减小圣杯地牢的难度和玩家的压力。其余数值可根据玩家的打法自由地进行调配，笔者推荐是加力量和耐久，其次是血腔和技巧，当然这个数值需求会根据玩家的打法和惯用的武器而发生变化。例如50的血腔配合已改造成“+9”以上的武器“伊芙琳”能发挥出极大的威力，在战斗中配合道具“骨髓粉”，再配合“以血换弹”的能力和增加子弹最大值的符文，玩家就可以在一个相对安全的距离把圣杯地牢包括主线流程中的大部分敌人轻松消灭，然而在对付某些血液防御力相当高的敌人或者行动较快及硬直较小的敌人时就会感到相当吃力。而且由于大部分玩家在攻略圣杯地牢时一般已是游戏后期甚至是二周目，角色能力早已成型，所以再改变打法必定会消耗大量时间在升级上，那还不如老老实实用自己熟悉的方法战斗更好。

在武器方面，主武器中笔者推荐的是“猎人斧”和“路德维格的神圣之刃”这两把。前者强力之处无需多言，后者的第二形态攻击力很高，再加上很多在圣杯地牢中获得的强力神血宝石都可以装嵌在其上面，攻击力到了后期纸面数据数据能达到一个惊人的程度，而且第一形态攻击速度很快，可以把大部分杂兵只用一套连招就带走。

副武器就没什么变化了，除了前面提到的“伊芙琳”之外，就只有补刀神器“大炮”了。但鉴于圣杯地牢后期的BOSS即使是配合“骨髓粉”之后大炮所能造成的伤害也不高，所以玩家不要过于依赖其威力，当然带上总比没有好。对于血腔不高的玩家就选自己顺手的就可以了，毕竟和主线流程一样，左手武器一般只是辅助以及内脏攻击用，威力只是其次。

圣杯地牢的注意事项

1. 本作中只有“XX 始源圣杯”所生成的迷宫是会随机生成，其余圣杯生成的地牢的地形和敌人配置都是一样的。而同一个圣杯铭文的圣杯地牢生成后存在的稀有道具（例如武器装备和“大块血石”）只能获得一次，那就意味着玩家取得稀有道具后即使把圣杯删掉再生成一次，进入后也不会获得同样的道具，取而代之的只会获得部分消耗道具（例如素材）。但玩家可以通过搜索其他玩家的圣杯铭文来继续获得稀有道具。

2. 每个圣杯地牢的地形基本都是相同的，入口或者 BOSS 点之前都会有一个侧门，玩家可以在其中找到稀有道具或者素材，然后攻略流程都是“找到开关——打开通往 BOSS 处的门——打败 BOSS——进入下一层 / 完成圣杯地牢”，而打开开关途中玩家是无敌的，在不在乎宝物的前提下，玩家大可一路跑过去，回头击败 BOSS 后再对地牢进行搜刮。

3. 在圣杯地牢里玩家会遇到很多在主线流程中根本没出现过的机关，最常见的大概就是“暗箭”，玩家踩上机关后（玩家此时会听到清脆的响声），然后玩家被箭射中的话就会受到巨大伤害，但玩家可以通过辨认机关位置（一般都是凸出来的地板）或者直接打碎机关（外表为拿着灯笼的诡异人像）来避免，值得一提的是”暗箭“伤害有友方伤害。另外两种就是大砍刀和滚石，前者很显眼基本小心走廊天花板即可，和暗箭一样是通过机关触发，后者分为主动和被动触发，一种是会不停滚下，看准时机躲开即可，另一种会在玩家走到某个地点后由某个敌人推下来，无论声音还是表现都相当明显，一般都是在玩家上楼梯时发动。

4. 在圣杯地牢中玩家也会遇到主线流程中不时遇到的“敌对猎人”，和主线流程中只要击倒一次就一劳永逸不同，圣杯地牢中的敌对猎人和其他杂兵一样，只要玩家死亡或者回到大本营就会重新复活并刷新。

5. 除了装备，圣杯地牢中玩家能获得大量在游戏流程中不能获得的强力神血宝石和符文，奖杯“神血宝石大师”的获得条件就和这个有关，玩家也不必担心会错过。

新敌人

圣杯地牢中的大部分敌人都是不同于主线流程，除了外形，甚至连攻击动作都被重新设计过。部分敌人在主线流程中有登场过，但攻击方法和威胁度却和主线流程中的完全不同，以下是一些玩家在圣杯地牢中需要注意的敌人。

1. 首先是主线流程中遇过的“摇铃女”，摇铃女自身攻击力很差，但只要她一直存在，敌人就会不停被召唤。召唤的敌人的外表是红色的，种类分两种，一种是人型外表的干尸，另一种是蜘蛛。其中蜘蛛威胁度更大，攻击力和攻击速度都很快，被几个围殴的话能被连击到死。要想确定摇铃女是否存在，除了可以通过声音判断（靠近会有摇铃声），还可以通过敌人数量判断，如果发现有一堆发着红光的敌人追着你打还打不完，附近肯定有个“摇铃女”没跑了。

2. 主线流程的“板砖男”在圣杯地牢中换了个武器又和玩家见面了。其中拿大木棍的在主线流程中早已出现，老方法对付即可。拿枪的只要抓紧其上弹间隙近身攻击即可。比较麻烦的是拿长刀，攻击速度比前两者快且攻击高。三种的对付方法都是利用迎击射击，值得注意的是，上面提到的那三位还会组队在 BOSS 战和玩家见面，不过对付方法没什么不同，相信玩家也可以轻松过关。

3. 在一些地形（看起来就像是洞穴或下水道一样的）的天花板，会有一种类似于史莱姆的敌人。靠近后会从天花板落下并对玩家发动攻击，伤害巨大而且让人防不胜防。玩家在通过这些地形时除了举起火把仔细盯着天花板之外，还能通过音效（粘液蠕动的声音）判断。它落下后还是会攻击的，攻击极度缓慢但攻击高，而且其防御力和血量都很高，而且玩家的攻击也不能中断其行动，所以推荐玩家看到这种敌人还是躲开为妙。

4. 圣杯地牢中存在一种拿着锤子的敌人，外表看上去和“板砖男”差不多但没穿衣服。和外表不同，它的移动速度和攻击速度都相当快。而且由于他是靠滚动来移动和攻击的，所以其迎击射击时机也相对难把握。不过一般都是只是孤身登场，玩家小心应付即可。

5.“巨剑男”和前者类似，一般都是孤身登场。其攻击速度慢但攻击力高且不能打断，利用其攻击空隙或者迎击射击对付即可。

6.“疯婆子”大概是圣杯地牢中给人压迫感最大的敌人了。披头散发手持双刀的外表让玩家第一次见面就觉得这货不能惹。“静如瘫痪，动如癫痫”用来形容这种敌人就最适合不过了。一旦发现玩家她就会用极快的速度向玩家靠近并发动攻击，由于其攻击速度和攻击力都很快，而且不能打断，一样采取利用其攻击空隙攻击即可，不过由于其硬直很少且攻击发动速度很快，所以最好还是不要贪刀比较好。

7. 玩家会在一些深度比较大的圣杯地牢中遇到女巫，外表和主线流程中的“亨维克的女巫”类似，就是一驼背老女人。她移动速度和攻击速度都很慢，但其发出的火球攻击力极高，而且一般都是两人一组出现，玩家在攻击其中一员的时候极容易被另外一个偷袭。笔者在 50 活力的情况下曾试过满血状态正面中了一发，结果是被直接秒杀，威力可见一斑。

8. 玩家在某些圣杯地牢中还会遇到一些体内冒着红光的敌人（和摇铃女召唤出来的浑身发红光的敌人不同），其外表和攻击手段和同类敌人一样，不同的是在其攻击到玩家时是会回血的，那就意味着玩家必须在无伤的情况下把它击败方能全身而退。

目标：亚南 . 修梅里安女王

对于大部分玩家而言，圣杯地牢的目标只有一个，那就是关乎一个金杯获得的隐藏 BOSS：亚南 . 修梅里安女王。要想遇到这个 BOSS，玩家需要依次攻略掉“修梅露圣杯”、“中央修梅露圣杯”、下层修梅露圣杯”、“被玷污的圣杯”和“修梅露 . 意哈尔大圣杯”。前三个我想对于大部分玩家来说都不算难点，而其中最大的难点就是最后两个：“被玷污的圣杯”和“修梅露 . 意哈尔大圣杯”。话虽如此，前三个圣杯地牢还是有两个算不上难点的难点，那就是亡灵巨人和主线流程中玩家遇到过的罗姆 . 空虚的蜘蛛。

BOSS：亡灵巨人

这个 BOSS 的攻击速度很慢但是攻击力极高，本站的难点是场地有点小，经常躲着躲着就被 BOSS 逼到角落。BOSS 身上有一个突出的肉瘤，这也是它的弱点。使用普通攻击攻击它几下就会爆开，这会使 BOSS 受到极大伤害（接近三分之一 HP）和陷入硬直。但笔者并不推荐提前去把肉瘤打破，因为这只会让 BOSS 提前进入疯狂状态，这只会使战斗变得更加困难。

除了打破肉瘤，BOSS 的 HP 降到一定程度也会进入疯狂状态。疯狂状态下的 BOSS 会使用锁链攻击，其攻击范围和攻击力都相当惊人。值得注意的是，锁链的攻击范围极其诡异，基本不能用肉眼来判断其判定。所以笔者推荐在回避 BOSS 攻击时不要妄想华丽地回避什么的，直接把距离拉远才是最安全的。

当然，除此之外，这个 BOSS 就很弱了。在战斗的一开始利用其硬直较大的弱点趁其硬直后一击脱离，只要不要提前把肉瘤打破就行。HP 下降到一半左右之后立即把肉瘤打破，补上几刀后立即拉开距离并用大炮补刀即可轻松结束战斗。

BOSS：罗姆 . 空虚的蜘蛛

基本的对付方法可以参考主线流程部分。本战的主要难点和上者类似。并不是 BOSS 变强了，而是场地变小了，后期满屏小蜘蛛那叫一个壮观 ... 玩家可以利用柱子挡住 BOSS 的部分远程攻击，但还是推荐主动出击。由于场地变小的缘故，躲闪 BOSS 攻击和清小蜘蛛变得比较困难。笔者推荐是直接不管蜘蛛直接攻击 BOSS，攻击 BOSS 的同时留意 BOSS 的攻击和小蜘蛛的位置，利用雷属性的攻击同样可以让 BOSS 陷入巨大硬直。BOSS 的血量基本和流程持平，但鉴于此时的玩家攻击力已经很高了，贴身肉搏反而能更快地结束战斗。

被玷污的圣杯

“被玷污的圣杯”的圣杯地牢创造需要的其中一个素材：洛然之子，玩家需要探索区域为“洛然”的圣杯地牢。最简单的方法当然是利用“贫瘠洛然圣杯”，除了洛然之子，玩家还能在地牢第二层获得武器“兽爪”，而该地牢难度很低，打到这里的玩家应该可以轻松碾压过去。

在“被玷污的圣杯”中，玩家的 HP 会被强行降到最大值的一半，这就是为什么笔者在前文说要把玩家角色的活力升到 50 以上。活力 50 的血量即使被降到一半也能保证玩家能捱圣杯地牢中 BOSS 至少一下攻击。虽然还是有能玩家一击必杀的招数存在，但至少玩家的容错率被提高了不少。在该地牢中，玩家一共会遇到三个 BOSS。

BOSS：旧领主的守卫者

这个 BOSS 会在圣杯地牢中分别以 BOSS 和杂兵的形式出现，玩家玩到这里时大概已经不是第一次和他见面。他的攻击并不强力，缺乏远程攻击手段意味着玩家可以活用距离来打一个时间差，利用蓄力攻击（例如猎人斧）可以较为安全地和他周旋。玩家还可以利用场景四周的柱子和他绕圈并利用蓄力攻击磨血。和本作的大部分人形 BOSS 类似，这个 BOSS 有时候还会莫名其妙地开始“月球漫步”（音乐给我响起来！），在他往后挪步的同时是不会还击的，玩家不妨抓住这个机会尽情输出。

“毒刀”战术对他一样有效，四把毒刀连续命中后的持续伤害相当可观。主升“奥术”的玩家还可以在其背后利用“迷迭香”也可以造成不俗的伤害。内脏攻击同样是对付他的好方法。总的来说，是一个很好对付的 BOSS。

值得注意的是，这个 BOSS 的中距离攻击相当强力，全中其喷火攻击的话玩家甚至可能被秒杀，但只要不要贪刀并与其耐心周旋即可，玩家可以顺便感受一下“被玷污的圣杯”的战斗节奏。

BOSS：旧领主的看门狗

虽然只是第二个 BOSS，但说它是“被玷污的圣杯”最大的难点也不为过。和前者类似，也是之前以 BOSS 的形式出现过，但这次由于玩家的 HP 变少了，再加上它的攻击欲望和速度都相当高，所以使得难度变高。

BOSS 最具威胁的招数就是冲刺，发动时间快攻击力高，活力不足 50 的情况下玩家很容易被一击秒杀，即使不被秒杀也会因为缓不过气被 BOSS 的后续攻击补刀，冲刺攻击可通过翻滚或侧跳躲避。BOSS 另一招威胁度比较大的就是挥动前爪并发出火雾，攻击距离略远，但只要玩家顺着前爪方向侧跳即可躲开。

要想战胜这个 BOSS，最重要的是要和 BOSS 保持一个适当的距离，过近的距离会被 BOSS 连续殴打致死，过远则会让 BOSS 不停使出冲刺。玩家可以在中距离引诱其发动撕咬攻击，初期一般只有一下，但中期会变多而且开始变得无规律。锁定后利用其撕咬后的硬直利用长柄武器对其发动攻击，例如猎人斧的 L2 攻击和路德维格的神圣之刃的 R2 蓄力和 L2 攻击，笔者推荐后者因为后者无论攻击力还是安全度都相当高，R2 蓄力还自带前冲效果，可以在一个相对安全的距离发动。而且无论攻击是否击中都立即后跳，一击脱离是基本战术。另一个输出时机就是 BOSS 停下口吐熔浆的时候，同样也是一击脱离。如此循环即可战胜 BOSS，耐心在此战相当重要，只要坚持上述战术并保持耐心，胜利终究会属于玩家的。

BOSS：阿米戈达拉

这货在主线流程中玩家可以随便虐，但在圣杯迷宫中却摇身一变变成了棘手的存在。其很多攻击无论是范围和攻击力都相当大，很多招数更是能把玩家一击必杀，所以就不能像主线流程那样放开打了，要打得相对保守点。而场景的大小使得玩家必须时刻注意着 BOSS 的站位，一个不小心把自己逼到角落很容易被 BOSS 活活打死。此战的武器一样推荐使用路德维格的神圣之刃，因为其单发威力高符合一击脱离的要求。

第一阶段的 BOSS 会用双手往自己前方横扫，或者用左右手轮流攻击后把双手捶地，这两招发动后 BOSS 的头部会垂下，此时玩家可以锁定 BOSS 头部后，利用武器的第二形态（以路德维格的神圣之刃为例子）的移动攻击（奔跑中按下 R2）攻击 BOSS 头部，无论得手是否立即后退躲开其后续攻击。如此循环即可，中期 BOSS 的捶地攻击会附加范围攻击，威力颇大，但拉开距离即可躲开。激光攻击则只需横移即可躲开。BOSS 还会不时使出跳跃攻击，一旦命中玩家就是一击必杀，但躲开的方法也简单得无语，呆在原地不动就行 ...BOSS 落下后还能用 L2 攻击砍一下 BOSS 的头部。

第二阶段的 BOSS 会把双手拔下，攻击手段和第一阶段差不多但范围比之前翻了一个番。此时玩家应该立即解除锁定，并立即趁着 BOSS 还在拔手之际冲向 BOSS 胯下。此时 BOSS 的胯下基本处于一个攻击死角，除了跺脚外其余攻击都对玩家失去威胁。玩家此时可以通过 L2 攻击不停有节奏地攻击 BOSS 垂下的手部，注意耐力的剩余，时刻保留足够的体力进行翻滚以躲避 BOSS 的跺脚攻击。当玩家进入 BOSS 胯下时，BOSS 会不断跳跃以拉开距离，与第一阶段不同，BOSS 不是以玩家为目标进行跳跃而是往前方，所以玩家可以等待 BOSS 跳起后再观察其落点紧随即可，不要给 BOSS 有和玩家重新拉开距离的机会。

此战的要点是前半部分和 BOSS 拉开距离看准时机再一击脱离，由于场景不大，玩家应尽量把 BOSS 留在场景中间，这样无论躲避还是判断距离都会比较方便。后半部分要舍弃被一击必杀的恐惧和 BOSS 打近战。

特别策划

独占强作

跨界特攻

成就奖杯堂

DLC补完计划

软硬兼施

修梅露．意哈尔大圣杯

要想创造这个圣杯地牢，玩家需要 9 个仪式之血（5）、4 个红色果冻、25 个奥术迷雾和 1 个活着的线。素材获得方法可以参考上面的素材表格。值得一提的是红色果冻，一般来说，此时的玩家手上应该有 2 个红色果冻（教学楼 1 楼房间获得）。不过没有也没关系，应该我们还可以在圣杯地牢中获得。对于此时的玩家来说，最简单的方法通过“伊兹大圣杯”的圣杯地牢获得，该素材会在第三层或以下层数出现。这迷宫的前两层都相当简单，第一层的 BOSS 是个杂兵而第二层则是主线流程中玩家遇过的“天使使者”，因为都很简单所以这里也不多提了。

“修梅露．意哈尔大圣杯”是个深度 5 的圣杯地牢，但只有 3 层，可想而知的这 3 层的 BOSS 都不会是什么省油的灯，但是从笔者的角度来说，心理压力绝对是比“被玷污的圣杯”小很多。

BOSS：修梅里安后裔

这个 BOSS 是一个人形 BOSS，对付方法可以参考之前对付人形 BOSS 的通用方法：内脏攻击或者猎人斧计算时间差蓄力攻击。值得注意的是，特别对于使用猎人斧的玩家来说，这个 BOSS 和之前的有点不同。首先这个 BOSS 有刚体而且攻击节奏奇怪。举个例子，猎人斧的蓄力攻击是二段式的，它蓄力攻击的强力之处除了范围广和几乎不可能中断之外，还有就是二段式的攻击保证了玩家即使在攻击过程中被敌人打中也能靠后续攻击把血给补回来。但这个 BOSS 的攻击节奏有点奇怪，二段式蓄力攻击的第一下如果没打中的话，虽然第二下还是可以击中 BOSS，但由于 BOSS 此时也刚刚打中玩家，结果就是一来一回玩家的血还是被扣掉了不少，所以如果想采取时间差战术的话，最好算好距离保证两段式蓄力攻击全中。

当然，另外一个老战术一击脱离依然有效。最多两刀就要立即进行躲避，由于 BOSS 有刚体，迎击射击变得相当困难，因为一旦失败陷入硬直的会是玩家自己。场景很小且 BOSS 攻击速度很快，躲闪时还需要注意自身走位，要不然躲着躲着被逼到墙角就悲催了。

其实 BOSS 威胁度最大的招数是他的回旋飞刀，回旋的特性使得玩家如果中了第一下几乎就肯定了要把接下来的第二发也硬生生挨下来。而且这飞刀最逆天的是，它能穿墙，背后中一发甚至可能会被秒杀掉。玩家不要和 BOSS 拉开过远的距离以免 BOSS 使出飞刀，使用回复道具也请抓紧时机。

第二形态的 BOSS 还会跳砍，不过翻滚即可躲开，而且之后 BOSS 会陷入大硬直，这也是个输出的好机会。值得一提的是，和旧领主的守卫者类似，他也会“月球漫步”（音乐再次响起），玩家不要放过这种输出机会。

此战的要点其实有点类似主线流程中的 BOSS“格曼．史上第一名猎人”，但迎击射击的时机更难把握，这个 BOSS 的攻击手段也更加单一，灵活结合各种战术就能轻松解决。

BOSS：流血的怪兽

又是一个考验玩家勇气的 BOSS。这个 BOSS 的前方攻击相当凌厉且攻击欲望极高，场景太小使得玩家很容易躲着躲着就被逼到墙角然后被乱拳打死。这个 BOSS 最大的难点是视角，所以此战推荐不锁定，武器方面挑选顺手的就行，最好用有蓄力攻击的，以第二形态作为主攻手段，一击脱离依然有效，但这次的一击脱离和之前的有点不同。

BOSS 的弱点是其脚部，推荐攻击器左脚（玩家面对方向的右边），不停攻击该部位能使 BOSS 陷入硬直并流血。这个 BOSS 的第一阶段和第二阶段其实没什么区别，这个 BOSS 的攻击基本都是自身前方，其中以双手捶地硬直最大，玩家可以利用其硬直攻击 BOSS 脚部。此招比较特殊的地方就是其攻击范围和判定极大，如果玩家往后躲的话十有八九还是中个正着。正确的应对方法是 BOSS 一旦往前方攻击（特别是双手捶地时），立即往 BOSS 方向翻滚，并利用其硬直砍它的左脚。另外一个攻击手段就是发出毒血远程攻击，被攻击到的话会陷入急性中毒状态，不过飞行速度太慢，玩家大可轻松躲开然后上去砍 BOSS 一下。

第二阶段 BOSS 的攻击会更加凌厉，会多了一招连续 6、7 下的横扫攻击和蛇头攻击。后者可以忽略，前者威力巨大，而且和双手捶地一样，往后躲只会死的很惨。应对方法还是往 BOSS 方向翻滚，但不同的是要小心 BOSS 的后续攻击，此时的 BOSS 可能会后跳并继续使用横扫，如果这样的话就继续翻滚，不然的话就拼命输出，此时的 BOSS 是打不到玩家的。

BOSS：亚南．修梅里安女王

说实话难度相比之前那两位有点低，话虽如此依然是个挺难对付的 BOSS。由于 BOSS 的攻击自带毒属性，解药是必须的。BOSS 的第一形态比较简单，她会不断使出中远程攻击，其中远程攻击带追踪效果，躲避时请加倍注意。BOSS 还会使出重力攻击，由于发动时间长所以拉开距离躲开即可。

BOSS 的 HP 掉到一定程度后就会把手铐解开并拔刀，此时的 BOSS 终于开始近身攻击了。和一般人形敌人一样，抓住攻击空隙上前攻击即可。BOSS 还会使出分身，分身的所有攻击和 BOSS 一样但只要攻击一次就会消失，一旦分身出现立即消灭掉即可。当分身消失时 BOSS 会使出一招血腥地刺，这招相当有意思，其发动时间和间隙都和玩家锁定敌人后使出的侧移时机一模一样。简单而言就是，如果玩家锁定住 BOSS 后，见到 BOSS 出招后立即侧移躲闪，这样的话玩家会刚好中个正着。最简单的应对方法就是立即解除锁定并开始翻滚，当然，对自己节奏感有信心的玩家大可进行侧移躲闪，算好节奏可以全部刚好躲开，成功的话还挺有成就感的。

第三阶段 BOSS 会用上血剑，攻击力和攻击频率都会提高，此时的 BOSS 会多了一招新血腥地刺，很之前的不同这个是围绕着 BOSS 四周发动的，威力很大不过拉开距离即可躲开。

三个阶段中的 BOSS 还会使出一招把玩家捆住，玩家会在短

时间陷入不能行动的状态。严格来说从 BOSS 的动作玩家是完全判断不到出招时机的，但玩家可以从声音判断，一旦听到婴儿哭声就立即远离 BOSS 即可。

开头说 BOSS 难度低的原因是这个 BOSS 没有刚体，利用武器的第二形态（例如路德维格的神圣之刃）的 L2 攻击可以从容地打个三连击，BOSS 非但不能还手而且还受到巨大伤害。总的来说，是个看起来很厉害但实际很好打的 BOSS。战胜 BOSS 后能获得道具“亚南石头”，这单纯就是显摆用的道具，没什么实际用途。

全武器获得方法

主武器列表	
名称	获得方法
锯齿砍刀	初始武器之一，在亚南下水道找到“锯齿猎人徽章”（地点是在巨猪的附近）后能在商店购买
猎人斧	初始武器之一，获得“锯齿猎人徽章”后能在商店购买
锯齿长矛	获得“锯齿猎人徽章”后能在商店购买，或者在下水道中捡到
螺纹手杖	初始武器之一，获得“锯齿猎人徽章”后能在商店购买
葬仪之刃	击败格曼.史上第一名猎人后获得“老猎人徽章”后能在商店购买
仁慈之刃	完成乌鸦猎人“艾琳”的支线后获得“乌鸦猎人徽章”后能在商店购买（具体参考前文支线部分）
教会的石锤	击败神职人员怪兽后获得“宝剑猎人徽章”后能在商店购买
路德维格的神圣之刃	在通往“教会镇上层”门前的宝箱中获得“发光的宝剑猎人徽章”后能在商店购买
骑士剑	在“荒废的凯因赫斯特城堡”的其中一个宝箱中可以获得，获得“凯因赫斯特徽章”后能在商店购买
千影	获得“凯因赫斯特徽章”后能在商店购买。（具体参考前文隐藏迷宫部分）
来福标枪	击败旧雅南的机枪男（袭拉）后获得“炸药桶猎人徽章”后能在商店购买
打桩机	同“来福标枪”
雷霆	具体位置参考前文隐藏迷宫“海勃根监狱”部分，或者获得“火花猎人徽章”后能在商店购买
洛加留斯的轮椅	参考前文隐藏迷宫“荒废的凯因赫斯特城堡”部分
兽爪	在“贫瘠洛然圣杯”迷宫的第二层某个宝箱中获得

副武器列表	
猎人手枪	初始武器之一，在亚南下水道找到“锯齿猎人徽章”（地点是在巨猪的附近）后能在商店购买
猎人短筒火铳	同“猎人手枪”
连发手枪	击败神职人员怪兽后获得“宝剑猎人徽章”后能在商店购买
路德维格的步枪	在通往“教会镇上层”门前的宝箱中获得“发光的宝剑猎人徽章”后能在商店购买
伊芙琳	在“荒废的凯因赫斯特城堡”的其中一个宝箱中可以获得，获得“凯因赫斯特徽章”后能在商店购买
大炮	在禁忌森林的磨坊中可以找到（具体参考前文流程部分）
火焰喷射器	“吉尔伯特”支线可获得，获得“发光的宝剑猎人徽章”后能在商店购买
迷迭香	教会镇上层可以找到，或者获得“宇宙之眼看守人徽章”后能在商店购买
猎人的火把	旧亚南入口附近（具体参考前文流程部分）
火把	亚南中心的木门后，喷水池广场附近（具体参考前文流程部分）
木盾	教会镇的铁门前可以获得，在探索捷径的必经路上

全特别猎人工具获得方法	
神血宝石工场工具	具体位置可参考流程部分
符文工场	工具具体位置可参考流程部分
老猎人之骨	在“废旧的旧工场”中可以找到
小型雷霆	具体位置参考前文隐藏迷宫“教会镇上层”部分，具体位置在钥匙所在地对面的宝箱
空的幽灵外壳	在“拜伦维斯”建筑物最顶层的宝箱中可以找到
埃波利耶塔的预兆	在“教学楼”使用“讲堂的钥匙”打开讲堂大门（内部有很多敌人），进入里面一个小房间后在宝箱中获得
遥远的呼唤	在“教会镇上层”，通往BOSS战通道的阳台上
圣诗铃	在获取“大块血石”的路上，跳下洞穴后玩家身后的宝箱
怪兽的咆哮	在“禁忌树林”通往诊所的路上（附近很多狗笼）附近的某件木屋中，木屋前有一扇可用开关开启的木门
执刑者的手套	在“荒废的凯因赫斯特城堡”可以找到
信使的礼物	在“噩梦前沿”一路往左（具体位置如下图），往路灯左边跳下毒沼泽后在洞穴的最深处

奖杯攻略

PS4版				
奖杯总数：34	铜杯：20	银杯：7	金杯：6	白金：1

全奖杯难度	8/10
全奖杯所需时间	60至70小时
在线奖杯	无
至少通关次数	1
有无会错过的奖杯	有
奖杯BUG	无
特殊需求	一颗越挫越勇的心

撇开游戏本身难度不说，本作的白金难度其实并不高（笑）。按照上文攻略要点走完流程，把 BOSS 都打赢一次，收集一下武器和装备，并利用备份存档的方法达成三结局就已经基本搞定了 80% 的奖杯。支线大多都不影响奖杯的获得，而惟一需要注意的乌鸦猎人支线也可以通过二周目补完。圣杯迷宫相关的奖杯是玩家白金的最大障碍，但只要掌握要领之后通过也仅仅是心态和时间问题而已。因为从本质上来讲，本作依然算是个讲究打法多于讲究操作的游戏。游戏过程中玩家在只需保持冷静的前提下，尽情享受本作即可，毕竟不断的死亡和失败也是本作的乐趣之一。

推荐完美路线

1. 按照上文攻略通关游戏，中途把除最终 BOSS 二连战之外的所有的 BOSS 包括隐藏迷宫的都打赢一次。
2. 最终战前参照上文列表把能收集的武器和装备都收集好，再备份好存档达成三结局。

2. 二周目开始后，先把一周目没有获得武器（一般只剩下“葬仪之刃”和“兽爪”）先拿到手，然后开始全身心地攻略圣杯地牢。按照上文“圣杯地牢”部分的流程打通一次即可把剩余的奖杯全部获得。

Bloodbrone
解锁条件 获得除此之外所有奖杯

亚南日出
解锁条件 达成结局一

履行愿望
解锁条件 达成结局二

童年的开始
解锁条件 达成真结局

获得方法 由于本作采用的是自动存档机制，一旦通关会立即覆盖存档然后开始下一周目。所以不想再打二周目甚至三周目的玩家可以在最终战前利用 U 盘先备份好存档，通关后再读取之前备份好的存档即可。

亚南 . 修梅里安女王
解锁条件 击败亚南 . 修梅里安女王

获得方法 亚南 . 修梅里安女王位于修梅露圣杯地牢的最底层，参照上文“圣杯地牢”部分一路打过去就可以了。

猎人的精髓
解锁条件 获得所有武器

获得方法 参考上文的“全武器获得方法”。

猎人的手工
解锁条件 获得所有特别猎人工具

获得方法 参考上文的“全特别猎人工具获得方法”。

武器大师
解锁条件 获取一把最高级别的武器

神血宝石大师
解锁条件 获得一个极度稀有的神血宝石

获得方法 在流程中玩家基本上是不可能获得这种级别的神血宝石，但圣杯地牢里却遍地都是，打开宝箱或者击败敌人后都有机会可以获得。

符文大师
解锁条件 获得一个极度稀有的符文

获得方法 相对于神血宝石，这个就相对简单多了。最简单的方法是击败隐藏迷宫 BOSS 之一“天使使者”后获得符文“圣餐”即可获得该奖杯。

凯因赫斯特
解锁条件 进入凯因赫斯特

圣诗班
解锁条件 进入圣诗班的领域

梦之源
解锁条件 进入废弃的旧工场

噩梦讲堂
解锁条件 进入拜伦维斯教学楼

获得方法 上述几个奖杯都和隐藏迷宫或者支线有关，玩家如想白金就肯定不会错过。

加斯科因神父
解锁条件 击败加斯科因神父

代理人阿梅利亚
解锁条件 击败代理人阿梅利亚

亚南的影子
解锁条件 击败亚南的影子

罗姆 . 空虚的蜘蛛
解锁条件 击败罗姆 . 空虚的蜘蛛

重生之神
解锁条件 击败重生之神

米克拉什 . 噩梦之主
解锁条件 击败米克拉什 . 噩梦之主

墨戈的乳母
解锁条件 击败墨戈的乳母

神职人员怪兽
解锁条件 击败神职人员怪兽

缺血的怪兽
解锁条件 击败缺血的怪兽

亨维克的女巫
解锁条件 击败亨维克的女巫

黑暗怪兽帕阿尔
解锁条件 击败黑暗怪兽帕阿尔

阿米戈达拉
解锁条件 击败阿米戈达拉

殉道者洛加留斯
解锁条件 击败殉道者洛加留斯

天使使者
解锁条件 击败天使使者

埃波利耶塔 . 宇宙之女
解锁条件 击败埃波利耶塔 . 宇宙之女

获得方法 以上这些奖杯都是需要玩家击败这些 BOSS 后才能获得。值得一提的是，细心的玩家可能已经发现，主线剧情流程的 BOSS 和支线及隐藏迷宫的 BOSS 是分开，由此也可以直观地知道主线通关所需要击败哪些 BOSS。

神血宝石新手
解锁条件 获得神血宝石

符文联系人
解锁条件 获得符文

修梅露圣杯
解锁条件 获得修梅露圣杯

获得方法 击败“缺血的怪兽”后获得。

贫瘠洛然圣杯
解锁条件 获得贫瘠洛然圣杯

获得方法 击败“阿米戈达拉”后获得。

伊兹圣杯
解锁条件 获得伊兹大圣杯

获得方法 获得条件：击败“埃波利耶塔 . 宇宙之女”后获得。

魔界战记5		日本一	策略角色扮演
PS4	魔界戦記ディスガイア5		日版
	2015年3月26日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为6171日元		

©Nippon Ichi Software，Inc.

距离《魔界战记 5》发售已经有一段时间了，虽然中文版依旧还没有到来，但是我相信各位玩家已经在白金之路上奋战了吧。本作的游戏内容十分厚道，如果买了季票的话还可以使用到系列历代的主要角色，总得来说十分耐玩。本次的攻略将会为大家带来《魔界战记 5》的全方位指南以及详细的奖杯攻略，希望能对大家有所帮助。

文 乙太 & 初心者　美编 小瑟

欢迎来到魔界！

基本操作

按键	作用
○键	确定
×键	取消/战斗动画快进
△键	打开主菜单/跳过剧情/指令菜单/战斗中切换技能朝向/卸下装备/整理排序
□键	显示移动范围及增减益效果/调整视角/切换主副武器
左摇杆	移动
右摇杆	信息窗口翻页
L1/R1键	在角色情报界面切换角色/切换窗口/调整视角/添加到收藏列表（R1）
L2/R2键	战斗中轮选我方（L2）或敌方（R2）单位/快速滚动列表
R3键	战斗地图切到俯视角/切换自动排序的依据
触控板	打开部队屋升级列表等二级窗口

＊注：部分功能界面下各按键的作用会改变，具体请参照界面下方说明。

角色单位

游戏中的战斗单位分为固有角色和泛用单位，两者分别又有人型和魔物型两种。其中固有角色的职业是固定的，可以在魔界会议设置副职业，而且无论是能力值还是技能等方面都明显比泛用单位优越，泛用单位可以通过转生来改变职业；人型和魔物型在行动指令和装备方面略有不同。在战斗单位的能力值设定方面，固有和泛用并没有太大区别。比起战略部分，该系列对角色各种能力的育成才是游戏的重头。玩家可以在重点培养固有角色的基础上，招募泛用单位逐渐充实队伍。

能力值

HP/SP：角色的体力/魔力。体力为 0 时要到魔界病院复活，当我方 10 名角色战死时则 Game Over；特殊技和魔法消耗魔力。

ATK：决定了剑、枪、斧，以及杖、魔物的普通攻击之攻击力。同时也影响弓、拳的攻击力。（同时影响两种武器的能力值，以两者平均值决定，下同）

DEF：物理防御力。

INT：智力，影响魔法攻击的威力，同时也影响提升攻击力之类的辅助效果。

RES：魔法防御力，与回复魔法的回复量以及异常状态的抗性相关。

HIT：影响攻击的命中率，同时也影响弓、铳的攻击力。

SPD：影响攻击的回避率，同时也影响拳、铳的攻击力。

＊以上数值会随角色升级而提升。

移动力（Move）：角色自身能够移动的最大距离（格数），装备靴子等可以增加移动力。

跳跃力（Jump）：角色能够攀登的最大高度差，装备靴子等可以增加跳跃力。

射程（Range）：普通攻击的距离。

投掷力（Throw）：投掷动作以及魔物接投时的射程。

反击次数（Counter）：被普通攻击打中时，能够反击的次数。

暴击率（Critical）：攻击的暴击几率。

MANA：玛娜，通过击破敌人或者使用玛娜药水获得。玛娜无法转移，击破越强的敌人获得的玛娜越多。在魔界会议和技能屋等场合都会用到。

各种耐性（抗性）：以百分比表示了属性/武器攻击的抗性。最左边一列是属性攻击的抗性（炎/风/水/星），其余是武器攻击的抗性（拳/剑/枪/弓/铳/斧/杖/魔物）。正值代表受攻击时减轻的伤害比率，负值表示受攻击时增加的伤害比率，即其弱点属性。

装备适性&武器熟练度（WM）：装备适性表示了装备上的数值实际能够生效的百分比；提升武器熟练度可以学到新的技能和提升装备的威力，熟练度按照 S/A/B/C/D/E 的顺序排列等级高低，等级越高，攻击时积累武器熟练度的速度就越快。

魔能力

魔能力（魔**ビリティー**）是各个角色的特殊能力，类似于被动技能，分为固有魔能力和泛用魔能力两种，而泛用魔能力之中又有所有单位都能学习的通用魔能力。在游戏初期玛娜不足，建议在技能屋把角色专属的泛用魔能力优先学会。

固有魔能力：角色或职业自带的能力，初始状态下只能习得一个，而部分固有角色会在特定关卡后获得第二个固有魔能力。在魔界战略会议通过特定议题后，就能在**スキル**屋习得职业等级已经达到 Master 的泛用职业的固有魔能力了。

除了固有角色剧情新增固有魔能力外，固有魔能力的栏位需要通过以下方法增加。

・在魔界战略会议室通过议题“固有魔**ビリテイ－を**装备**したい**”。

・在日后谈中打倒修罗魔王**プリニ－**。

・在修罗界最终关卡打倒**ダ－ク**

泛用魔能力:用来增加角色成长势头或者直接获得各种额外的能力,可以在技能屋消费玛娜学到。此外在角色界以及部分支线任务中也能获得泛用魔能力。获得泛用魔能力之后还要在角色的魔能力界面中装备起来,每个魔能力会有需求点数,限制了总的装备数量。

泛用魔能力的初期栏位有5个,满足以下条件可以最多增加到20个。

・角色等级到达Lv.50、100、300、1000、2000、5000、9999。

・通过角色界时获得的报酬,最多5次。

・在角色界击破超魔王级难度的“邪恶さん”,最多3次。

・在道具界击破BOSS“田中デスタ－ク”。(与升级时获得的栏位数共用)

特殊技

特殊技可以靠使用武器战斗来学到,另外也有各种特别情况下掌握的特殊技能,比如塔技能会在叠罗汉和解除塔状态的时候学到。除了通过技能屋的强化等级之外,特殊技本身也有等级,在长期使用的过程中会获得熟练度(Mastery)经验值。提升熟练度可以增加特殊技的效果,比如魔法的射程距离会增加,而这也是一直用下来的角色会比新招募的高级角色更好用的原因之一。

具体到某个技能,可以看到其参数:包括威力程度、依存能力值、属性、异常效果、射程和作用高度。任何单位使用“攻击”指令攻击时,都视作物理攻击,而“特殊技”则根据“依存”一项而定,比如显示“INT”符号的话,就按照魔法攻击来计算。有范围的技能中,如果有黄色格子,就代表要在黄色格子的位置留出空位才能使用该技能。

武器专用技:武器专用技是人型单位使用的特殊技,除了杖之外都对应有各种武器的专用技。比如装备剑来战斗的时候,武器的熟练度(WM)会提升,并学到剑的专用特殊技。熟练度越高,装备这种武器时候就越能发挥其能力。因此在脱下武器时对应的武器专用技就会无法使用。

角色固有技:角色固有技是各个角色独有的必杀技,在达到一定等级的时候就会自动学会。在转生之后,原本种族或者职业专用的技能就会无法使用。

塔技:塔技只能在叠人塔的时候使用,使用数次之后,参与人塔的角色就会学到塔技。

魔法:魔法只能由魔法使、僧侣等职业/种族学习,职业等级到达一定程度时会学到对应的魔法。而其他角色则是可以通过转生,在原本有魔法和没有魔法的职业/种族之间转换。魔法使用越多,熟练度提升后就会影响魔法的范围。而除了魔法之外,武器专用技和角色固有技之中也存在附带属性的攻击。

合体技:在完成第8话之后开启合体技,只有主角(包括通关后以及DLC角色)之间才能使用。

职业等级

本作的高阶职业需要通过提升该职业的职业等级解锁,为了提升职业等级,除了让需要提升职业等级的职业参与战斗外,还可以在魔界战略会议中为固有角色设定副职业,之后再让该名角色出战。值得一提的是,每一个职业的职业等级达到Master以后都会给角色转生时带来基础值奖励。因此,让固有角色把所有副职业练到Master后再转生,泛用角色通过转生把其他职业练到Master后再转生,可以得到极高的基础值加成,这也是本作培养极限能力值角色的关键。

职业等级提升后,到技能屋可以学习到新的魔能力,转生会保留职业等级的熟练度,也能学习到转生之前的职业的魔能力。想要组合不同职业的魔能力的话,就要使用转生/副职业,从而提升职业的熟练度。

转生

在魔界战略会议通过转生议题,就可以选择让角色转生。转生后角色的等级会回归1级,玛娜清零。固有角色转生只需100玛娜,如果是泛用角色的话,可以改变其职业和种族,以此得到不同的职业和魔能力组合。而通关之后作弊屋会增加点数,练级也更方便,这时再考虑转生也不迟。角色的每一次转生,都会得到额外的基础值奖励,而基础值也决定了该角色之后每提升一次等级能够增长的能力值。当然,根据转生前的职业熟练度,会对转生后的基础值进行加成,且转生时也要像招募屋那样选择“素质”,这里的不仅素质会影响到武器熟练等级和特殊技等级的继承程度,还会让角色获得额外能够进行分配的基础值。推荐在转生前积攒足够的玛娜,以便至少可以选择“天才”素质。此外,角色转生时的能力值还会受到转生时的等级的影响,因此玩家如果在后期要通过转生来提升角色能力值极限的话,建议到9999级后再转生。

战斗系统

行动顺序

战斗的基本流程是：指派出场单位→行动登录→按△键选择攻击开始或回合结束。

游戏的行动顺序特别之处在于“行动登录”，只要回合内某单位还没有进行过“攻击开始、特殊技、投掷、使用道具、魔改”的操作，就可以按 × 键取消已经登录过的行动。

战斗开始时，要在传送点将队伍角色逐一唤出，通常情况下只能同时派出 10 人。而只要回合内尚未行动，就可以将单位送回传送点，换成其他单位上场。

下面举例说明几种取消行动的用处。

连携攻击：在角色邻接的情况下，对邻接的敌人使用普通攻击，就可以发动威力更强的连携攻击，而且只有进行了实际攻击的单位才会终止行动，因此参与连携后可以取消移动，已经终止行动的角色也能参与连携。参与连携的单位人数最大为 4 人，主角之间的连携发生几率相对较大。将角色安排到同一个部队，或者使用同种武器的角色之间，连携率也会上升。

支援：在攻击的敌人附近有弓箭手时，弓箭手可以进行数次支援攻击。支援攻击完毕后也能取消移动。

邻接魔能力：有部分魔能力会对单位附近范围内的其他角色提供增益，可以让这种单位在正式行动前移动到其他角色身边。

魔改 & 回复辅助：在前线战斗的角色，可以让他们暂时退后接受回复和辅助，或者获取魔改武器。

地形水晶：举起地形水晶后只要不投掷出去，那么地形效果就会临时失效。因此可以在不破坏水晶的前提下，将地形效果的优劣势保留，等待清理敌方单位之后取消举起水晶的动作，将地形效果据为己用。

连击

连击（Combo）是指在“行动登陆”之后一次性进行的攻击，连击的次数会在画面右下角显示。连击数越大，追加的伤害倍率就越高。如果能够同时发动“连携攻击”和“连击”，就会造成非常可观的伤害并大量积累奖励槽。

举起&投掷

举起和投掷单位是该系列战斗系统中的一大特色，很多情况下看似无法在一回合内到达的地方，却可以利用举投的行动到达。而且举投对敌我双方以及场地中的物品都是可行的，这样就有了许多令人意想不到的策略。虽然在操作上和行动顺序上该系统带来了一些负担，但是也不妨尝试转变思路，多想想能够在什么情况下利用到举投，会使战斗变得更加有趣。

人型单位：举起后可以投掷或待机。执行过投掷的单位即行动结束。人型单位之间可以互相堆叠，形成人塔。魔物只能位于人塔顶端。人塔状态下的攻击由全员参与，人数会改变攻击的射程，而且也有人塔专用的特殊技，比如在堆叠 3 人以上时可以移动的塔技能。

魔物单位：举起后必须投掷出去。如果预先计算好魔物各自可以投掷的最大距离，将魔物单位安排好，再把角色投掷到魔物头上，那么角色就会连续弹跳（接投）。行动结束的魔物单位同样可以接投，而人型单位虽然也可以接投，但是等同于普通的投掷，需要消耗行动次数。因此可以让魔物移动过后再利用接投，来输送单位到较远的距离才开始移动。注意接投途中必定是投掷到魔物能够投掷的最大距离的位置，而通过改变魔物的朝向（□键提升方向键），也可以改变接投的方向。另外，投掷具有爆发体质的普利尼以及部分物件时，会导致固定范围的爆炸。

敌方单位：将敌方单位投掷到另一个敌方单位身上，低等级的单位会被高等级的吸收融合，其能力会相加。此外要注意，回合结束时举着敌人的单位会扣血。

魔物投&魔改武器

魔物型单位的“魔物投げ”相当于将人型单位的举起和投掷指令合二为一。选好要投掷的单位和位置后，就会把单位打过去，省略了举起的步骤。因此魔物在叠人塔时也只能站到顶端。

魔物型的单位站到人型单位身边时，可以选择指令“魔チェンジ”，根据魔物的种类，能够变身成为各种武器。魔改武器不仅可以暂时提供魔物本身的特性（魔物的能力决定了魔改武器的威力，其魔能力也会继承，比如要小心普利尼魔改会导致使用者被丢出去时爆炸），而且有专属的特殊技，当魔物型单位升级时就可以学到。而使用魔改武器击破敌人，魔物型单位和使用魔改武器的角色都可以获得经验值。在本作中，魔改武器的回合数（3 回合）用完之后，魔物型单位可以从基地传送点再次召唤，但是会占用 1 个出场角色位置（相当于死掉了一个角色）。如果使用魔改时战死，就等同于魔物和人型单位都战死了。而通过在魔改武器上再次追加魔物，可以进行双重魔改（W 魔チェンジ）武器的变身。双重魔改要在进行过 10 次普通魔改之后开放并通过议题“W 魔チェンジを使いたい”才能使用，而依据特定的组合，武器的外观形状会产生不同的变化，并获得特殊的双重魔改技能。

初次魔改的种族	追加的魔改种族	武器类型	W 魔改技
プリニ–族	プリニ–族	剑	变形プリニ–超连射
子鬼族	猪人族	铳	ツインデビルバレット
妖精族	珍茸族	杖	飞翔胞子弹
寝子猫族	兔斗族	弓	カロテン大车轮
尸族	凶熊族	拳	尸熊吸引击
妖花族	氷栖族	铳	死招き氷华
猫娘族	夜魔族	斧	きゅんきゅん殴打
魔界贵族	幻魔族	弓	兽吼地狱篇
九尾族	魔翔族	杖	毒狐演舞
双龙族	粘泥族	剑	イグナイトシザ–ズ
骑将族	龙王族	枪	导火龙闪

复仇模式&魔奥义

本作新增的要素之一。当我方单位承受伤害、我方单位被击破，或者击破敌方处于复仇状态的单位时，角色头像旁边的“R”槽，也就是复仇值会逐渐积累。当计量槽蓄满时，单位就会进入复仇模式（リベンジモ–ド），其能力值会获得大幅度提升，暴击率变成 100%、特殊技消费的 SP 降为 1、所受伤害减轻 25%，且此时打倒敌人会掉落提升能力值的碎片道具。进入了复仇模式的领队角色可以使用部队总攻击指令，每场战斗中只能用一次，对场上所有敌人造成伤害。复仇系统对于所有单位都会生效，因

此要小心敌方也会进入复仇模式。

如果爆发复仇模式的单位是魔王级，那么战斗菜单中的“魔奥义”会闪烁，代表可以发动魔奥义。每个角色的魔奥义在每次战斗中只能使用一次。注意复仇模式的状态有回合数限制，头像上方有数字显示，超过了回合数（3 回合）就会自动解除。在通关之后，泛用角色也能在魔界议会学习到魔奥义。

防御&反击

防御指令能够用来遮挡保护角色正后方的一纵列单位不受特殊技的范围伤害，在执行之前可以取消。因此采取防御来掩护队友的角色应该尽量正对敌人。要注意魔法及部分特殊技攻击无法通过防御来遮挡，而且如果对方特殊技的范围直接瞄准了防御角色的后方（防御角色不在范围内）的话，遮挡也是无效的。

反击次数在 2 以上的角色会对敌方的反击再次进行反击，此外，使用防御指令时单位的反击次数会减少 2 次。

盗取

盗取是获得优秀物品的捷径，需要使用专用的消耗道具“～ハンド”（～手）。这种道具价格越高，偷窃的成功率和射程也会相应增加。在战斗中，只要使用这种道具就可以选择想要妙手空空的目标及其身上的物品。角色的等级和“～手”道具的命中率（HIT），甚至方位朝向也会影响盗取的成功率。如果失败没捞到的话，道具是不会消耗掉的。另外当然也可以使用“盗贼”职业的角色，盗贼有专门来偷东西的特殊技，既可以节省专用道具，也有更高的成功率。

异常状态

特殊技有可能会导致单位进入异常状态，使用妖精之粉或者魔法就能将其消除。异常状态有 7 种：

中毒：每回合减少 HP，在回合结束时扣除最大 HP 的 20%。

睡眠：一定回合数内无法行动，而且此时受到的攻击都一定会命中，伤害会等同于暴击时的程度。

麻痹：速度（SPD）变为 1，且无法移动，也无法回避敌人的攻击。

健忘：无法使用特殊技，智力（INT）变为 1。

虚弱：无法获得经验值和玛娜，且能力值会一律下降 30%。

萎缩：无法攻击，无法使用特殊技，不过可以移动和举投。

魅惑：会攻击己方单位。

我方单位等级比对方越高，或者 RES（抗性）越高，异常状态就越难生效。此外也可以通过装备中加入的无罪住人来增加异常状态的抗性。

高度&方位补正

在战斗画面右上角显示了光标所在位置的高度。高度不仅会对居高临下的单位之攻击、防御、命中和回避提供数值加成，而且对角色的移动和攻击范围都有很大的影响。角色能力值中的跳跃力和技能的作用高度如果比地图上的高低差要小，那么角色就无法直接移动到目标位置，而技能也无法在目标位置使用。举例来说，位于高度 100，跳跃力为 20 的角色，就不能到达高度为 130 的高处（20 小于高度差 30）；如果此时这个角色的某技能的上/下作用高度为 20，那么也无法打中位于 130 高度的敌人。而除了利用装备之外，靠叠人塔来投掷，或者使用盗贼放置木箱等等手段，都可以弥补角色跳跃力的不足。

将光标移动到单位身上并按住□键，可以看到黄色的箭头，即单位当前的朝向。就算是结束行动的角色也是可以改变朝向的。攻击单位的侧面或者背面都会有伤害和命中率的补正，按住 R2 键就可以看到具体的补正项目和百分比，这里显示的正负值和属性面板的恰好相反，正值代表伤害增加，负值代表伤害减少。当目标血条显示红色时，这一次的攻击就很可能会将其打死。

地形效果

地形（ジオ）系统是系列特色，对于关卡奖励和战斗局势等方面都有影响。本作中，在地图上可以看到金字塔形状的地形水晶和有颜色的地形色块。当地形水晶位于色块的位置时，其具有的地形效果就会对进入色块区域的所有单位生效（多种效果可叠加）。为了获得/消除那些有利/有害的地形效果，我们可以通过投掷、攻击、连锁等方式来处理场景中的地形水晶和色块。

地形水晶分为两种，即“色变化”和“消灭”。当“色变化”水晶的 HP 为 0 时，所在位置的那种色块就会变成与水晶相同的颜色，同时对区域内的单位造成伤害。如果在色变化的过程中，变色的区域内有其他水晶存在，那么就会发生连锁，继续按顺时针方向铺开该水晶的颜色。至于“消灭”水晶，则是直接去掉所在位置的那种色块。

破坏奖励

战斗画面右侧的计量槽用来累积战斗中的破坏奖励点数，蓄满时上面的数字会变大，对应了关卡中的“破坏奖励”列表前面的数字。奖励不仅有道具装备，也会有金钱和经验值的加成。达到的数字越大，战斗结算时获得的奖励就越完整。战斗开始时可以打开菜单查看当前战斗随机出现了哪些奖励，比如在道具界的时候，不妨挑选有 new 标志或者奖励品珍稀度比较高的关卡来打。玩家进行不同的行动会导致奖励槽不同程度的增长，比如：

- 地形色块的色变化以及消灭，连锁越大增长越多。
- 攻击或消灭敌人、地形水晶和各种物件。连击（Combo）数越大奖励槽增长越多。
- 攻击或击倒我方。
- 使用奖励槽增长道具（**カセゲ－ル**等）。
- 通过特定议题在战斗开始时积攒。

主线关卡中会有初回奖励，只能获得一次。而战斗中表现最突出的角色会成为 MVP，奖励经验值和玛娜。在魔界召唤指令开放后，消耗 1 条奖励槽可以召唤魔界，改变魔界效果。

迷你魔界

迷你魔界是游戏中的大本营，在这里集中了许多功能 NPC，但不少是需要在通过了某些关卡后才会开放。下面逐一进行介绍。

时空の渡し人

跟普利尼对话，传送到其他魔界进行主线任务。在魔界议会开启的练武魔界和 DLC 购买的额外关卡都可以在这里找到。在主线通过一次的地图，再次进入时会有不一样的敌人分布。

スカウト屋

招募屋，为队伍新增泛用单位。通过完成任务屋的任务，可以增加新的泛用职业，而高阶的职业需要多用低阶职业进行战斗来提升职业星级才能开启。开启后可以直接招募到高级的职业，但价格也随之攀升。高级职业在初始数值上有所提升，可以调整的初始等级上限是队伍中最高等级的 80%，在等级相同的情况下与低阶职业的能力值的差距会更明显，而且直接招募也能省去不少通过练级获得固有技能的功夫。不过在这里招募的初期能力与角色转生能够育成的能力相比起来，实际影响不大。只要尽量选择高阶和高素质来招募，角色的成长幅度就越大，因此不需要过分纠结等级。

クエスト屋

任务屋，有着大量的支线任务，按 L1/R1 键可以查看任务完成条件，达成条件之后也是在这里交任务获得报酬。绿色名字的任务相对重要，而黑色名字的任务可以重复完成或者删除。绿色字的任务包括了一些泛用职业 / 种族的解锁任务，简而言之，就是只要把各种泛用职业的星级(ランク)都升到 2 ~ 4 级，或者交出一些指定物品就可以解锁新的泛用单位。支线任务的数量会随着流程的推进逐步开放，在完成低级任务时也会一点点增加。

スキル屋

技能屋，在这里可以消费玛娜对单位的特殊技进行改造，以及学习泛用魔能力。特殊技改造包括威力的强化 / 弱化以及扩大技能的范围。要注意就算基础 SP 不足，也是可以强化威力的，而这样会造成技能耗费 SP 大于角色本身 SP，而弱化时不会返还玛娜。提高职业熟练度和等级后能够学习更多的魔能力。学习了魔能力之后，还要将魔能力装备上才能生效。装备魔能力所需的点数代表了所需的栏位，可以通过升级来增加装备栏位上限。除了在技能屋升级，角色本身的等级和使用技能的频率也会对技能的范围等性能造成影响，所以新招募来的高级单位往往还比不上长期使用下来的初级单位来的顺手。

在技能屋还可以忘掉魔能力，返还玛娜。装备中的魔能力要卸下来才能操作。但是要注意，部分通过秘传书学到的魔能力在技能屋中是学不到的，在忘掉它们之前要想清楚。

チ-ト屋

作弊屋，随着流程开启并逐步增加可调节的项目，以及可以调节的数值下限。在这里能够对战斗时获取的 HL(金钱)、经验值、玛娜等等进行取舍，当急需某种资源或者想要更改游戏难度的时候可以利用一下。相对来说，金钱是不太需要担心的项目，不妨优先降低。而在本篇通关之后作弊点数(CP)总量会增加，育成的效率会更高一些。

装备屋/アイテム屋

装备屋 / 道具屋，初期装备和任务所需道具可以在这里买到。在商店购入物品达到一定消费额时，“顾客等级”就会提升，然后到魔界议会提升商品的性能。

道具分为普通、稀有和传说级 3 种珍稀度，LV 表示物品的等级，均直接影响道具的数值大小。RARE 的数值越高越稀有（0 ~ 24 为普通，25 ~ 49 为稀有，50 ~ 99 为传说），而后期图标为粉色的则是比通常的同名道具性能更强，俗称修罗道具。当角色同时利用多个稀有级以上的装备时还会有装备加成（最大 30%）。POP. 代表“无罪住人”（**イノセント**）的人口容量，无罪住人只会出现在战斗奖励、宝箱和盗取而来的道具里面。关于无罪住人及其培育，请参照下文“**イノセント**屋”和“**アイテム**界屋”的部分。

武器

角色能够同时装备两把武器，但在战斗时只会使用主武器来进行攻击，在普通攻击指令下可以按□键切换主副武器。而使用特殊技时，主副武器也会自动切换成对应的武器。装备副武器的优点有三 ：针对敌人的弱点随时切换武器 ；根据情况自由使用特殊技 ；副武器对能力值有少量加成。因此有武器富余的话不妨主副武器都装备上去。

下面提供武器、能力值与特性的对照表，其中“依存能力”代表了使用该武器进行普通攻击时，用来计算伤害的能力值。

武器	主要提升的能力	依存能力	主要特征
拳	ATK,SPD	ATK,SPD	反击次数提升2
剑	ATK	ATK	剑技的攻击范围有多种
枪	ATK,DEF	ATK	普通攻击的射程为2格，不容易受到反击
弓	ATK,HIT	ATK,HIT	普通攻击的射程为4格，不容易受到反击
铳	HIT,SPD	HIT,SPD	普通攻击的射程为直线上5格，不容易受到反击。命中时目标的SPD下降20%
斧	ATK	ATK	整体的暴击率较高。命中时目标的DEF下降10%
杖	ATK,INT	ATK	魔法射程提升1格
魔物专用	ATK,HIT/ATK,INT两种	ATK	魔法射程提升1格（ATK,INT）

恶搞武器

系列的传统之一，恶搞武器（面白武器）的武器图标均为一个感叹号，除了武器造型比较有趣以外，恶搞武器时常附带有特殊的固有无罪住人，这些无罪住人并无法转移或升级，不过效果都十分特别。面白武器并不能在商店中购买到，一般都需要通过完成任务、或者达成关卡的初回奖励等方式获得。值得一提的是，道具界的层数奖品中有许多面白武器，只需通过道具界的累计层数达到一定程度便能获得。

イノセント屋

根据道具装备的珍稀度，物品会存在不同数量的空栏（POP.），也就是“无罪住人”（**イノセント**）的人口数量，为物品加入无罪住人其实就是相当于镶嵌宝石增加额外效果加成。在这里可以进行无罪住人的管理，将其转移、合成和进行培养。无罪住人合体的时候会将同种类的合在一起，因此要使用合体的时候，道具中只能存在一种无罪住人。要注意的是，能够合体的只能是在道具界中打倒并使其服从的那些无罪住人。通过图标颜色就可以判断，绿色是固有的无罪住人（纪念品／恶搞道具），不能取下，服从完毕的无罪住人会变成黄色，数值翻倍。带有星号的无罪住人代表其已经达到了成长上限。

イノセント牧场

在部队屋分配成员到“**イノセントお世话部队**”，可以使用无罪住人牧场。提升该部队的等级之后，无罪住人的育成效率会提高不少，如果打算靠牧场来增殖无罪住人，那么可以优先把部队升到 8 级（出生时直接就是服从状态）。

合体 & 成长：相同种类的无罪住人可以在管理界面进行合体，合体时多余的数值会被自动分离出来，而已经成长到顶的无罪住人就可以通过合成来继续成长。无罪住人的成长幅度跟入手时的初始数值有关。初始值越高，成长量越大。将无罪住人放进牧场，然后每经过 1 次 10 个回合以上的战斗，就会发生一次成长。

将两个以上的无罪住人放进牧场，会生出新的无罪住人。繁殖出来的无罪住人为未服从状态，数值是亲代平均值的 1/10。

魔界战略会议

消耗所选角色的玛娜提出议案，由议员进行议题表决，通过的议题可以带来各种新功能或者效果。角色之间能够选择的议题不尽相同，只要有超过半数议员投赞成票就可以通过议题。为了提高通过率，可以交出议员想要的道具，对持否定倾向且等级较高的议员优先进行贿赂，提高好感度。如果议题被否决，可以选择展示“诚意”，即交钱，但不会增加好感度；或者使用武力“说服”，即将议员消灭，强行通过议题。值得一提的是，在用武力说服议员的时候，可以将持反对票的魔物直接扔向持赞成票的魔物使它们合并，这样就能直接消灭反对者了。

同伴议员与重要议员

如果将我方角色配属在部队屋的会议工作部队中的话，这些角色一定几率会作为议员参加会议（几率随部队等级提高），最大可能出席数为总出席议员数的一半。不过需要注意的是，同伴议员的发言力由其等级决定（最大为 500），即便在好感度较低的情况下，同伴议员也有 50% 的几率持赞成票（部队等级达到 LV9 后为 100%）。如果进行武力说服的话，持反对票同伴议员也会作为敌方。

除了同伴议员以外，我方重要主要固有角色会有 20% 的几率作为重要议员（重役议员）出席会议，每次最多只会出席一人，而且如果是议题提案者或作为同伴议员出席的话，该角色并不会有机会出席。重要议员并不会直接参与票决，但会带有能够左右会议形式的特殊效果，下面便列出所有重要议员的行动效果供大家参考。

角色	效果
キリア	随机使1至4名高等级反对议员退场，最大数由キリア等级决定
セラフイ–ヌ	一定几率使反对议员持赞成票，成功率由セラフイ–ヌ等级决定，キリア为提案者或同伴议员时成功率1.5倍
レツドマグナス	使1至4名反对议员退场，最大数由レツドマグナス等级决定
クリスト	使反对议员全员赞成后再次票决
ウサリア	周围2席内的议员必定赞成
ゼロツケン	随机使2至8名低等级反对议员退场，最大数由ゼロツケン等级决定

アイテム界屋

道具界，在时空门旁边。在这里要选择道具或者装备，进入道具自带的迷宫。而我们进入道具界的目的是拿到可观的战斗奖励，另外就是用来提高道具装备的属性。在主线通关之前道具界的作用不算大，因此初期不建议花费太多时间在道具界。直接到 NPC 处购买装备也完全够用。

道具界中的敌人会比较容易打，也可以在作弊屋调整其难度。当普通的敌人（不包括无罪住人、增加连击等可攻击的物件）都被消灭时自动进入下一层。道具的珍稀度和等级会影响到道具界的难度，以及其中可以获得的道具珍稀度和战斗奖励。通过道具界战斗的破坏奖励（Destroy Bonus）可以提升道具的等级，而消灭道具界的 BOSS 还能提高道具的珍稀度。道具界要到达 10 层后，或者使用传送门道具才能离开，而再次进入的话就可以继续上次的进度。在道具界里面会有一些特殊的阶层，比如提供补给的 NPC 等。

道具界屋的另一个功能是“道具会议”，跟魔界会议类似，通过议题后可以改变道具。这里需要用现有的道具去换取道具点数，然后才能提出议案。道具会议的举办次数由道具的珍稀度决定，普通 1 次，稀有 2 次，传说 3 次。另外也可以击破道具界中的某些 BOSS 来增加会议的举办次数。

破坏奖励

本作的道具界改变了道具等级的提升方法，跟玩家达成的破坏奖励获得数联系更密切了。可以看到奖励列表中的首尾分别是“道具等级提升 1”的奖励，因此为了提升道具等级，就要在全灭敌人之前，把场景中的特殊物件，比如绿色的等级晶体尽量破坏掉。如果玩家往下一层入口直奔的话，奖励列表中的第一个道具升级将失效，但是如果发现了“等级鱼”，并在两回合内把它搬运到下一层入口，就能够直接升级道具。

无罪住人

每经过 10 层就会进入一次无罪住人小镇（イノセントタウン），里面有各种 NPC 和物件，包括行商人、道具界病院等，跟其中的案内人对话可以离开道具界或者继续进入下一层。

无罪住人小镇

每经过 10 层就会进入一次住人小镇（イノセントタウン），里面有各种 NPC 和物件，包括行商人、道具界病院等，跟其中的案内人对话可以离开道具界或者继续进入下一层。

路线管理人

路线管理人是无罪住人小镇的一种 NPC。在这里可以更改道具界中各种东西的出现频率。在离开道具界之后路线会恢复为通常路线。

不可思议的小房间

在道具界中途会进入一些奇怪的房间，跟里面的 NPC 对话有可能会触发战斗，所以对话时可以站到其背后，起手就打其背面。不可思议的小房间之中的战斗无法使用传送门脱离，等级较低时需要留意。如果看到有返回道具界的门，可以用技能把守门的 NPC 挪开。有时候守门的案内人会带有不错的装备，可以尝试将其偷走。此外，触发战斗所需的对话次数不等，下面会列出部分需要留意的条件。

房间 /NPC 名	对话次数	说明
ボ-ド	和左边的ノ-ボ-ド对话数次	–
ボトルマン	跟ラッキ-ボ-ド和ボトルマン交替对话	–
タマゴさん	无战斗	付钱后，在数层内一定可以遇见该NPC。注意对话后如果选择了取消，就不能再付费
温泉	无战斗	调查看板泡温泉，首次可获得奖杯。泡温泉可以回复SP或者全员扣除一半HP
塔の上のアイテム神	无战斗	可以复制当前道具界的道具，但有可能会失败，需要3段跳到达
アイテム界屋	无战斗	贩卖传送门、跨阶层和奖励槽道具
マジカル店长	无战斗	病院、商人等
チ-ト屋	无战斗	可以选择：贿赂守门人/填充奖励槽/增减敌人数量/缩放道具界尺寸/召唤侵略者/增加宝箱/增加无罪住人
おみくじ士	7	进行抽签，结果会影响到道具界等级增减。抽到降级的话对话直到战斗，胜利后可以恢复等级
カレ-屋	7	贩卖咖喱
姫骑士	3	–
恶魔	4	–
教授	2	–
ロスト兵	2	–
ぬし梓	2	–
大怪兽	3	–
ぽかぽかゾ-ン	3	–
银行员	2	可以抢钱。虽然金额会越来越大，但是也有机会出现等级为9999的强敌
ニンジン畑	4	–
セレブ	2	–
通勤プリニ-	1	一大帮普利尼。和角落的痴汉前面的NPC对话开始战斗
パイ师と芸人	6	对话选择“使ってみる”获得パイ，然后跟艺人对话6次进入战斗，可以偷取パイ师身上的第二个パイ
战いを求めるもの	1	对话选择“证明する”进入战斗
宝箱部屋	无战斗	需要有一定的跳跃力才能拿到宝箱
封印部屋	无战斗	只在武器中出现，满足条件时获得对应种类的传说武器（现世对应武器熟练度40以上；修罗进入道具等级40以上的武器）

キャラ界

角色界，在道具界旁边，第六话时开放。本作的角色界是以“双六”的形式提升角色能力的小游戏，每次只能强化一人。进入角色界需要花费角色的玛娜，每次花费翻 10 倍。在修罗界之前可以通过反复转生的方法来重置玛娜的需求量。

基本上玩家要做的就是丢骰子并决定行进的方向，以及在适当的时机使用各种辅助道具，在有限的回合数内，拿到尽可能多的数值奖励到达终点，最后再选择一种报酬。棋盘上有各种格子，相信知道大富翁是什么的玩家都不会陌生，而除了这些随机的奖励或者惩罚，还会遇敌。只是战斗的方式同样是依据投出的数字来比拼，但角色的战斗能力依然和装备有关。在进入角色界之前脱下装备，进去后再换装备，可以更轻松地对付心之暗。

在角色界能够对普通育成过程中无法改变的能力值进行增强，而且在角色转生后也会保留。这里比较值得提升的能力值有：行动步数、跳跃力、投掷距离、反击次数、暴击率、各种装备的适性、取得魔能力以及追加魔能力的栏位。在到达终点前能够最多学到 10 个魔能力，根据难度，在终点前获得的装备适性也有上限。而在能力值提升达到上限时就可以通过提高难度来增加上限。

角色界有 4 种难度，除了初期的恶魔级，其余都可以在任务屋完成“魔神级 / 魔王级 / 超魔王级”挑战来开启。难度越高地图越大，杂兵等级越高，回合数越多。

角色界过关奖励列表

提升能力	效果	备注
泛用魔能力栏位	提升1格	共5次
移动力	提升1	共2次
跳跃力	提升5	共5次
反击次数	提升1	共2次
投掷距离	提升1	共2次
暴击率	提升5	共5次
任意武器熟练度等级	提升1级	–
任意装备适性	提升x%	根据难度而定

提升能力	效果	备注
入手已获得的泛用魔能力的秘传书	1个	根据难度，从已学会的魔能力里面挑选
入手泛用魔能力	5选1	已经学会的魔能力不会出现且各难度下数量有限
入手已经获得的特殊技的秘传书	1个	根据难度而定

魔界调查团

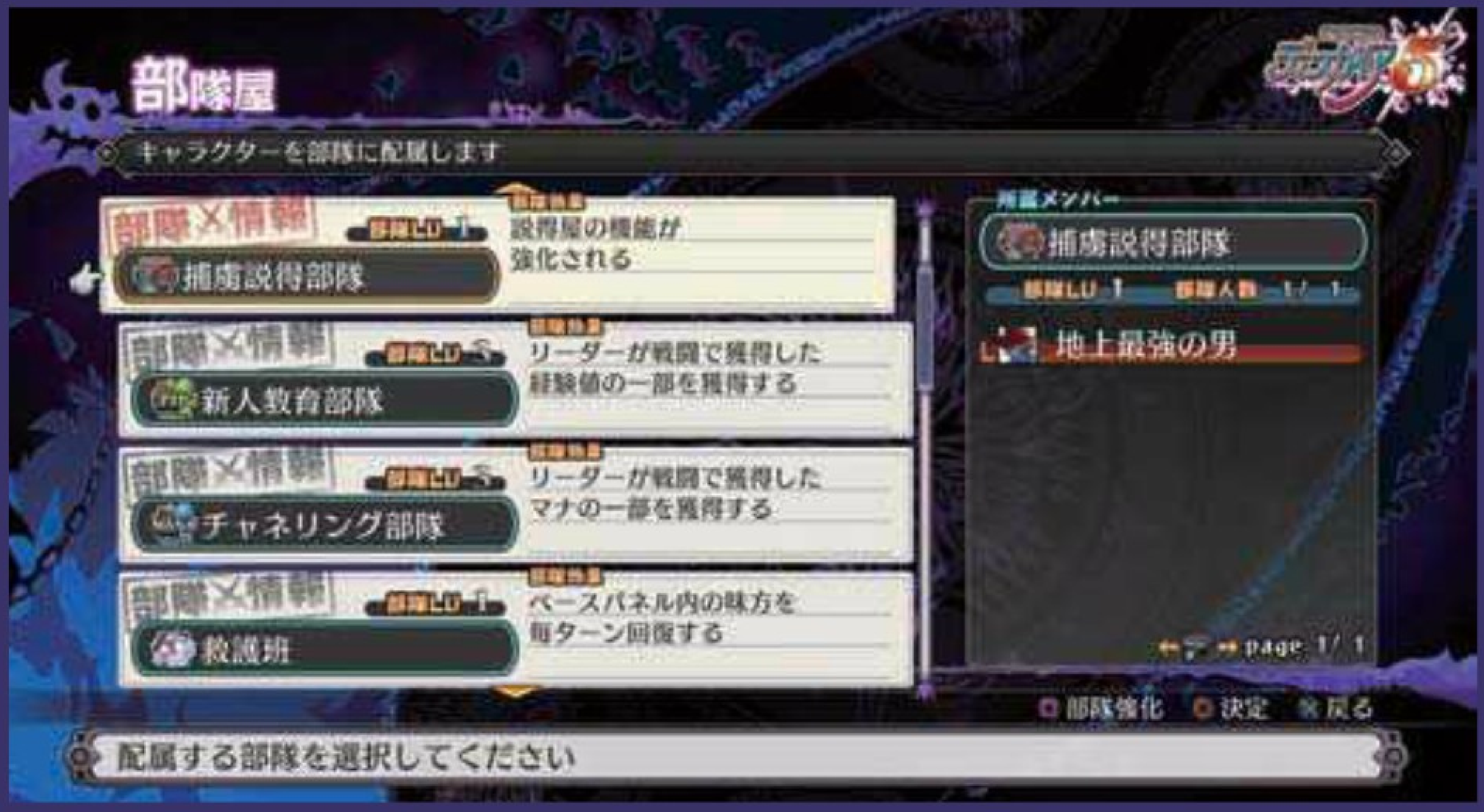
派出队伍调查魔界。经过数次战斗之后完成度变成 100%，调查团就会返回（或者中途手动召回）并获得报酬，有时也会发现新的魔界。玩家在选择魔界的菜单中能够获得魔界的相关情报以及道具入手的相关情报，可探索的魔界被分为有名魔界以及野良魔界，其中有名魔界可以随时进行探索，敌人的强度和道具的 IR 均固定；而野良魔界会有在调查中坏掉的几率，敌人的强度以及道具的 IR 均随机，其中有可能出现魔王，打败魔王的话能够获得金色级别的装备。此外，野良魔界还可能是其他玩家的魔界。值得一提的是，玩家在探索道具 IR 上限为 39 的魔界时，有可能发现能够获得 IR40 最强装备的特殊野良魔界。在此处获得的最强装备与道具界获得的在数值、名称以及外形上均有所不同，但 IR 均为 40，并且自带是复仇槽全满的无罪住人。下面就给出全部特殊野良魔界的列表，以供大家参考。

特殊野良魔界列表

魔界名	出现武器	调查适合 LV
スリヨムヘイム	拳	200
武德园	剑	200
失乐园	枪	200
ヴァ–ラスキャ–ルヴ	弓	200
フオ–トレス	铳	200
天地创造の地	斧	200
シンギュラリテイ	杖	200
冰地狱コキュ–トス	魔物武器（ATK）	200
传说の地	魔物武器（INT）	200

部队屋

为单位分配所属的部队，每个角色只能属于一个部队，每个部队都要设置一个队长，部队的效果对全体队员有效。部队的种类会随着流程逐步增多。根据部队成员人数，部队效果会增强。部队存在等级，通过投入后援成员（其实就是俘虏）来提升。部队等级无法降低，而有些部队等级在某些情况下是有负面效果的，升级的时候需要玩家进行取舍。俘虏的等级对应了部队的经验值，使用说服完毕的俘虏升级效率较高，而就算等级升满了之后也是可以继续投入俘虏的，注意不要浪费。迷你魔界的一些功能也需要在部队屋安排之后才能使用，比如说服俘虏。部分奖杯所需的功能（比如在迷你魔界殴打 NPC）也要在这里升级部队才会开放。



特殊野良魔界列表

捕获部队：可以对残血的单位使用“捕获”。
升级效果：增加捕获范围、提高捕获术的效果、增加队伍人数。

捕获说得部队：开启并强化说得屋的功能。
升级效果：一次性说服全部俘虏、提高说服的效果、增加队伍人数。

イノセントお世话部队：开启并强化无罪住人牧场的功能。第9话出现。
升级效果：提高牧场中无罪住人的成长率、育成数，无罪住人以服从状态出生，提高无罪住人的出生率。

特殊技教导队：队员能够使用队长的特殊技。第9话出现。
升级效果：增加取得的特殊技经验值、增加队伍人数，队伍成员获得特殊技经验值时其他队员也能够拿到当中的一半。

新人教育部队：队员能够获得队长入手的经验值的一部分。需要在议会通过“新人教育部队を设立したい！”推荐将僧侣设置为该部队的领队，在平时使用治疗等辅助技能时就能获得相当可观的经验值。
升级效果：增加队伍效果所获经验值的比率、增加队伍人数。

チャネリング部队：队员能够获得队长入手的玛娜的一部分。需要在议会通过“チャネリング部队を设立したい！”推荐将主力单位（比如魔法攻击角色）设置为该部队的领队，以其击破角色获得更多的玛娜，并分配给其他魔法型角色。
升级效果：增加队伍效果所获玛娜的比率、增加队伍人数。

救护班：在基地的我方成员每回合回复HP（队伍人数×1%）。需要在魔界病院达到2000HP的总回复量以及复活3次。
升级效果：增加HP的回复量和队伍人数，增加每回合回复异常状态以及SP的功能。

补给部队：在基地可以使用道具。
升级效果：增加回复道具等道具的效果、增加队伍人数。

炼金研究部队：能够自动合成道具。需要在通关本篇后开放。
升级效果：增加合成道具的种类、增加部队人数，炼成屋的道具制作速度变为两倍。

ぺたんこ部队：贫乳部队成员的能力上升。需要通关后日谈“咒いの魔女编”。
升级效果：增加队伍人数。

对巨大怪兽部队：出击后的3个回合之内进入巨大化状态。我方巨大化3次之后出现。
升级效果：增加队伍人数，延长巨大化效果持续时间。

アサギファンクラブ：根据部队人数，提升アサギ的能力（部队人数×2%）。
升级效果：增加队伍人数。

ハンタ–チ–ム：提高住人的出现率（部队人数×3%），使住人更容易服从。需要击破10只住人。
升级效果：增加队伍人数；队员攻击住人时一击必死；队员打倒住人时，住人的能力和成长上限变为2倍。

足轻队：根据部队人数提升队员能力。需要使用“部队总攻击”。
升级效果：增加队伍人数。

サイバ–特务队：根据部队人数提升队员命中率。需要通关第3话。
升级效果：增加队伍人数。敌人不会进行连携攻击；对我方角色的方位补正伤害减半；按□键可以查看敌方角色的思考类型；部队效果提高为2倍；对我方角色的方位补正无效化。

プリニ–队：部队成员相当于普利尼。需要我方任意普利尼的等级达到10级。
升级效果：增加队伍人数。队员的爆炸范围变为2倍，“プリニ–デ–”时队员的能力提高30%。

据点防卫部队：不参加战斗也能获得经验值和玛娜，但队员能力会下降。需要我方的角色总数超过30人。
升级效果：增加队伍人数。提高经验值和玛娜的获得量。

会议工作部队：队伍成员有可能作为议员参加魔界会议。需要举办3次以上魔界会议。
升级效果：增加队伍人数。增加贿赂议员时提升的好感度50%；增加队员出席会议的概率20%；向议员展示诚意时所需的金额减半；队员必定赞成议题。

アイテム界冒险队：道具界中更容易出现好事情。需要在道具界行进到100层以上。
升级效果：增加队伍人数。提高等级晶体（レベルスフィア）的出现率；队员进入传送门时阶层数+1；提高奖励角色的出现率；队员进入跳跃传送门时阶层数+1。

自己启发支援部队：在角色界的行动变得更为有利。需要在角色界通关魔王级难度。
升级效果：增加队伍人数。提高队员在角色界的能力2%；每通关3次角色界都会取得魔能力；队员在角色界的初期限制回合数+5。

调查支援部队：支援调查团的活动。需要发现3个以上的魔界。
升级效果：增加队伍人数。强化魔界调查团；队员调查的魔界毁坏的概率变为一半；队员能够以成倍的速度调查魔界。

ミニ魔界生活支援部队：强化迷你魔界中的操作功能。
升级效果：按下L2/R2键可以翻滚跳跃；可以进行二段跳；按下□键可以揍人；可以进行三段跳。

技能开发部队：积累战斗次数可以获得魔能力。需要通关本篇。
升级效果：部队等级越高，可以开启需要积累更多战斗次数才能获取的魔能力。

四天王：成长率提升，但获取的经验值会减少。需要通关后日谈。
升级效果：获得的经验值变为25%，成长率提高50%。部队升级可增加提高的成长率。

おいしいカレ–食べ队：开启自制咖喱的功能。需要通关第4话。
升级效果：增加使用的食材。

说得屋

在这里可以说服俘虏，需要到部队屋设置领队才能使用。选择各种说服（虐待）的方法，将俘虏的 SP 降到 0 之后，可以获得各种好处。比如将其纳入队伍，或者解放俘虏获得提升能力值的道具。说服手段的种类和俘虏说得部队的成员会影响到说服的效果。当说服次数用光的时候，需要进行战斗才能恢复，从而继续说服。另外在这里也可以将俘虏转化为迷你魔界的住人。

カレ-屋

花钱或者消耗道具和金钱吃咖喱，要在部队屋设置单位后使用。在战斗之前吃咖喱的话，所有单位都会获得能力提升。定番咖喱在 1 次战斗后会失效。本日咖喱需要指定主要食材，以及最多 1000 个的其他任意食材，升级咖喱部队后可以指定次要食材。本日咖喱做出来之后不吃而去战斗的话，在下次吃的时候可以维持相应战斗次数的效果持续时间。

其他NPC

魔界病院：在这里可以一键原地满血复活，根据复活的数据会有各种奖励赠品。

DLC 屋：进入 PSN 商店购买 DLC。购买了 DLC 职业之后要在这里选择，然后 DLC 职业才会出现在招募屋。

回想屋：在回想屋可以观看之前的剧情和事件演出。

记录屋：在记录屋可以查看游戏的记录等。

エディット屋：**エディット**屋有两种，一种是魔界**エディット**屋（掌舵的 NPC，或者在主菜单按□键），可以修改据点的 NPC 和他们的位置，甚至重新设计整个迷你魔界的地图，而在这里更改外装就可以设定战斗时召唤魔界的效果。另一种是**マップエディット**屋，能够制作原创的战斗地图。

炼成屋：在通关之后开放，到部队屋设置好炼金研究部队，可以制作各种消耗品道具。部队等级越高，能够制作的道具就越多。在通过后日谈的“修罗次元恶魔篇”之后，可以制作修罗道具。

主线流程攻略

本篇关卡共有 16 话 80 关，难度较系列以前的作品有所上升，后期的关卡建议玩家练级后再进行挑战。值得注意的是，本篇攻略中的敌人配置均为初次进入时的配置，再度挑战的话会有所不同。

第1话 复仇のプレリュード

1-1 干上がる荒野

种族	LV	数量	备注
ファイター	1	2	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值
烈斗者	1	2	反击时提升当回合内反击回数×25%的攻击力

第 1 关是照例的教学关，敌人只有 4 名且血量很低，玩家可以在本关熟悉一下游戏的基本系统与操作，控制角色依次消灭敌人即可。注意烈斗者的魔能力，如果在敌方回合与其打反击战的话很容易被反击死，因当优先将他们解决。

1-2 しなびた静脉

种族	LV	数量	备注
ローガン	2	1	（BOSS）未移动时进行投掷不会消费行动回数
ファイター	1	2	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值
烈斗者	1	2	反击时提升当回合内反击回数×25%的攻击力

本关是关于投掷的教学关，右侧的烈斗者带有远程武器需要注意，可以利用投掷直接将输出角色运输到中央的高台上。BOSS **ロ－ガン**的实力并不强，多用魔法可以轻松解决。在全灭敌人前，可以先打破场景深处的宝箱，可能获得较为不错的道具。

1-3 死血干燥带

种族	LV	数量	备注
インプ	2	2	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
プチオーク	2	4	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
ヒーラー	2	1	回复魔法效果提升100%

敌人数量比前两关要多，不过他们都不会随便移动，优先解决掉会使用回复魔法的ヒ－ラ－，站在高台上的敌人可以用魔法直接击破。注意用等级较高的角色来对付**インプ**，否则被反击了会比较吃亏。**プチオ－ク**的物理攻击很强，用远距离攻击对付它们即可，冰属性魔法对其有特效。

1-4 动かぬ左心房

种族	LV	数量	备注
レディファイター	3	1	对自己提升移动格数×10%的伤害
インプ	2	2	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
プチオーク	3	5	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值

本关敌人的配置与上关类似，不过人型敌人换成了会使用弓的**レディファイタ－**，优先用魔法解决掉据点附近的**プチオ－ク**，右侧的**プチオ－ク**则交给擅长魔法或枪械的角色处理。地图后面的敌人较为密集，可以组团推进，再集中一回合内将他们消灭。

1-5 不毛な右心房

种族	LV	数量	备注
レッドマグナス	5	1	（BOSS）攻击时对手的防御力降低50%
インプ	4	2	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
プチオ−ク	4	5	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
ファイタ−	4	1	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值

如果玩家在本关中败北的话，就能触发结局 1“屈辱の败北”，由于剧情关卡无法重复进行，所以要获得多结局的话，就必须先败北一次。本关中レッドマグナス会作为第三方 BOSS 出现，他的实力很强，并且处于复仇模式之中，不过本关只需解决掉除他以外的其他敌人就能过关，只要玩家注意远离他，他就能帮助玩家击破敌人。当然，玩家也可以尝试让挑战レッドマグナス，本关过关后レッドマグナス作为同伴加入。

第2话 魔将军

2-1 みちづれ特区

种族	LV	数量	备注
インプ	5	2	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ゾンビ	5	3	攻击后回复造成伤害10%的HP
ジオシンボル（绿）	5	1	敌强化提升50%
ジオシンボル（黄）	5	1	我方强化提升50%
ジオシンボル（消）	5	1	经验值提升50%

本话开始后首先要与据点右侧走廊上的**プリニ−**对话后才会开启新的关卡，玩家再进行第 2 话前可以再挑战一下第 1 话中的各关卡，大部分关卡的敌人配置都会有所变化。本关开始就会出现系列的经典要素色块(**ジオシンボル**)与色带，场景中间的绿色块附带强化敌人的效果，应当优先破坏，另外两个色块附带的能力对我方有利，所以可以不破坏，不过要记得把它们投掷到我方成员所在的色带上。另外，本关可以进行全消除，方法是先将左右两侧的色块移动到中间的青色带上，再破坏绿色块，全消除后奖励槽会直接涨到 9。另外，由于本关有经验值提升 50% 的色块，所以也是一个前期很好的练级关卡，玩家可以多加利用。

2-2 暗落ちの慰灵地

种族	LV	数量	备注
ゾンビ	5	3	攻击后回复造成伤害10%的HP
ひよっ子ドクロ	5	2	使用特殊技时攻击力提升30%的同时SP消费提升50%
赤魔法使い	5	1	使用特殊技时的SP消费降低50%
グリ−ンスライム	6	3	受到无属性攻击的伤害减轻50%

本关出现的新敌人グリ−ンスライム对武器攻击的耐性较高，且拥有降低无属性攻击伤害的魔能力，因此直接用魔法来对付它们比较有效率。另外本关有 4 个法师敌人应当优先击破，利用投掷让物理系角色迅速接近他们。本关过关后，クリスト会作为同伴加入我方。

2-3 亡者の游步道

种族	LV	数量	备注
グリ−ンスライム	7	4	受到无属性攻击的伤害减轻50%
ゾンビ	7	2	攻击后回复造成伤害10%的HP
シ−フ	2	盗窃的成功率2倍	盗窃的成功率2倍
インプ	2	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ジオシンボル（赤）	1	移动力提升1	移动力+1
ジオシンボル（绿）	1	移动力提升1	移动力+1
ジオシンボル（青）	1	我方强化提升50%	我方强化+50%
ジオシンボル（黄）	1	移动力提升1	移动力+1
ジオシンボル（紫）	1	移动力提升1	移动力+1
ジオシンボル（消）	1	经验值提升50%	经验值+50%

本关的地形为蜿蜒向上的山道，敌人也分布在这条道路的各个区域。敌人的类型和前几关相似，**シ−フ**的弱点为冰，可以用冰属性魔法来对付。本关并没有带有负面效果的色块，可以利用投掷直接将角色扔到道路的末端，再将加经验值的色块扔到色带上。此外，本关要做到最大连锁加全消也很简单，只需要将所有色块放在色带上，不过要注意把消除色块放在最末端。之后再随意破坏消除色块以外的任一色块，这样也可以顺便解开奖杯“**ジオマスタ−**”。

2-4 慨叹する墓标

种族	LV	数量	备注
レディファイタ−	3	对自己提升移动格数×10%的伤害	对自己提升移动格数×10%的伤害
ヘレティック	9	1	使用回复魔法的同时回复异常状态
赤魔法使い	9	3	使用特殊技时的SP消费降低50%
ゾンビ	2	攻击后回复造成伤害10%的HP	攻击后回复造成伤害10%的HP
ジオシンボル（红）	3	1	ヘル提升50%
ジオシンボル（绿）	3	1	防御力提升50%
ジオシンボル（青）	3	1	回复20%
ジオシンボル（消）	3	1	攻击力−50%

这关的敌人都处于对他们有利的地形上，所以我们的首要目标是破坏带有对我方负面效果的绿色块以及青色块。首先处理掉出击点两旁的赤魔法使い，由于中央的敌人不会移动，所以可以先处理掉左侧或右侧的敌人。之后利用投掷以及传递将角色传递到左侧或右侧的色块附近，破坏色块后，再将出击点后侧的消除色块投掷到色带上，之后就可以在色带外安心地用远程攻击对付中央的敌人了。由于ヘレティック会使用回复魔法，所以应当优先解决。

2-5 魍魉の柩

种族	LV	数量	备注
ギ-ス	7	1	（BOSS）地图上全部敌方单位的能力值降低5%
ゾンビ	2	攻击后回复造成伤害10%的HP	攻击后回复造成伤害10%的HP
ゾンビ	9	6	攻击后回复造成伤害10%的HP
ジオシンボル（消）	5	1	等级提升10%

本章的最后一关，BOSS虽然只有7级，但其所在的色带具有每回合提升等级10%的效果，因此本关要优先破坏位于BOSS身后的色块。由于色块距离出击点有一定的距离，所以要利用投掷以及魔物传递才能迅速让角色接近。破坏色块之后BOSS的实力就不值一提了，不过需要注意**ゾンビ**的技能会使角色中毒，记得及时进行回复，过关后**ギ－ス**作为同伴加入我方。

第3话 その名はゼロッケン！

3-1 ポイズンビ-チ

种族	LV	数量	备注
ミスチフ	3	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
アルラウネ	4	回合结束时，回复周围2格范围内同伴的HP20%	回合结束时，回复周围2格范围内同伴的HP20%
ネコサ-ベル	5	受到人型敌人的伤害减轻30%	受到人型敌人的伤害减轻30%

本关开始出现“魔界效果”，本章的魔界效果是让所有位于中央毒海里的角色在回合结束时都陷入中毒状态，不过飞行单位除外。**ネコサ－ベル**会降低人型敌人对其的伤害，记得用魔物来对付它们。作为NPC出场的**ゼロッケン**虽然输出强劲，不过还是扛不住敌人的攻击，尤其是陷入中毒状态之后，建议优先把回复型角色运输至其所在地，并且优先对他进行回复。

3-2 毒素の补给所

种族	LV	数量	备注
ネコサ-ベル	11	受到人型敌人的伤害减轻30%	受到人型敌人的伤害减轻30%
ミスチフ	11	5	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ファイタ-	12	1	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值
レディファイタ-	12	1	对自己提升移动格数×10%的伤害

本关依然存在和上一关同样效果的毒海，不过我方角色并不需要在毒海中作战。首先可以优先解决掉出击点右侧的**レディファイタ－**和**ファイタ－**，之后站在岸边引诱距离较近的**ネコサ－ベル**过来，解决掉它们后再利用投掷把主力输出直接运输到对面的岸上，之后快速清理掉剩下的敌人便可。

3-3 穴场の有害スポット

种族	LV	数量	备注
ミスチフ	4	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ア-チャ-	13	2	可以对已经被我方选定攻击的敌方单位进行追加攻击
ネコサ-ベル	13	4	受到人型敌人的伤害减轻30%
ウォリア-	13	2	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值

本关的带毒地形比上一关更多，可以兵分两路把主力角色运送到地图的上侧和右侧。注意敌方的**ア－チャ－**不仅有着较远的攻击距离，还会和**ネコサ－ベル**进行“魔变化（魔**チェンジ**）”，所以应当优先解决掉。而**ウォリア－**可能会用强化类的特殊技提升自己的能力，用远程攻击或魔法对付他们为宜。

3-4 剧物街道4号线

种族	LV	数量	备注
プチオ-ク兄贵	13	4	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
レディウォリア-	13	4	对自己提升移动格数×10%的伤害
ネモフィラ	13	3	回合结束时，回复周围2格范围内同伴的HP20%
ウォリア-	13	4	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值
アコライト	13	1	回复魔法的效果提升100%
ジオシンボル（黄）	13	1	防御力提升50%
ジオシンボル（绿）	13	1	攻击力-50%
ジオシンボル（消）	13	1	敌强化提升50%

本关的敌人数量众多，其中**ネモフィラ**还处在强化地形上。不过敌人都会主动行动，所以只需要占据有利地形后引诱敌人过来就行，如果之前有升级魔法范围的话本关应该会很轻松。最后方的**アコライト**不会主动行动，不过也只是一个回复手而已，在解决了其他敌人后再来对付他吧。当然，玩家也可以选择先破坏左边的黄色块，再把敌人全部引到黄色带上来对付。

3-5 中毒者の踊り场

种族	LV	数量	备注
ヘドラ-	15	1	（BOSS）全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%；对全地图敌方单位的毒伤害提升25%
モスマン	14	2	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%；死亡时，地图上的己方单位的复仇槽增长20%
メッセンジャ-	14	2	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%；死亡时，地图上的己方单位的复仇槽增长20%
プチオ-ク兄贵	14	6	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
ミスチフ	14	4	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ワ-キャット	14	4	受到人型敌人的伤害减轻30%
ミノタウロス	15	2	对自己提升玩家所持ヘル位数×3%的能力值

要解锁本关，首先要进入道具“**ゲ－トキ－**”的道具界，并将“**ゲ－トキ－**”的等级提升到 10 以上。比较麻烦的一关，出击点左右两侧的新敌人**ミノタウロス**的能力与玩家所持有的**ヘル**位数有关，其弱点为冰，用冰属性魔法对付它们比较轻松。**ヘドラ－**一方的**メッセンジャ－**和**モスマン**很容易就会被**ロスト**军干掉，而之后**ヘドラ－**就会进入复仇状态，它的魔奥义可以让大范围内的单位陷入中毒状态，因此对付它最好用高输出的角色速战速决，优先打倒**ヘドラ－**后再来清理杂兵也不迟。本关通过后，**ヘドラ－**会作为同伴加入我方。

第4话 黄色、うさぎ、そしてカレ－

4-1 胞子の洗礼

种族	LV	数量	备注
黄色いプリニ－	15	12	可以对已经被我方选定攻击的敌方单位进行追加攻击

本章开始后，首先要与据点调查船附近的黄色**プリニ－**对话，之后才能触发剧情开启新地图。本章的魔界效果是每回合结束时随机在地图上生成附带各种效果的孢子，投掷这些孢子的话就能让目标位置周围 2 格范围内的单位陷入不同的状态。敌人都是黄色的**プリニ－**，本身实力并不算强，利用周围的孢子另它们陷入异常状态的话会使战斗更加轻松。

4-2 ざわめく细菌

种族	LV	数量	备注
プチオ－ク兄贵	16	7	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
ネモフィラ	16	2	回合结束时，回复周围2格范围内同伴的HP20%
刚斗者	16	2	反击时提升当回合内反击回数×25%的攻击力
ミスチフ	16	3	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ジオシンボル（青）	16	1	攻击力提升50%

本关的敌人都是一些老面孔，数量较多但都不难对付。可以把青色块投掷到色带上提升攻击力，以提高杀敌速度，不过要注意该效果对敌方同样有效。由于**ネモフィラ**可以为敌方单位范围回血，所以要优先解决掉。刚斗者由于具备提升反击伤害的魔能力，所以还是

建议用枪等远程武器或魔法来对付。本关再次挑战时敌人会发生变化，如果在作弊屋把敌人强度调到 16 星后敌人等级刚好为 99 级，是前期一个较好的练级点。

4-3 恶戏する菌丝

种族	LV	数量	备注
ピクシ－	18	2	回合结束时回复10%的SP
レッドブロブ	16	4	受到无属性攻击的伤害减轻50%
ジオシンボル（青）	17	1	增殖
ジオシンボル（消）	17	1	沉默

本关的 2 个色块都带有对我方不利的效果，并且都位于地图的最深处。不过由于增殖色块会使敌人的数量增加，所以最好在第一回合将其破坏，建议让投掷能力出色的角色出击（例如**ロ－ガン**），然后在最初回合利用叠罗汉投掷的方式将高等级角色运送到地图最上端，将色块破坏后战斗便轻松不少，注意用魔法来对付**レッドブロブ**便可。

4-4 粘菌地狱

种族	LV	数量	备注
フェアリ－	18	2	回合结束时回复10%的SP
ハンタ－	18	5	可以对已经被我方选定攻击的敌方单位进行追加攻击
プチオ－ク兄贵	18	3	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值

由于敌人分布在四周的高处，且ハンタ－具备远程攻击的能力，所以一开始的地形对我方不利。要想轻松过关，建议在一开始就把主力用投掷输送到ハンタ－旁，之后用高输出技能速战速决，剩下的敌人就能轻松解决掉。

4-5 梦见る幻觉茸

种族	LV	数量	备注
????	20	1	（BOSS）使自己或邻接单位所受到的伤害减轻邻接单位数×10%
ミノタウロス	20	2	对自己提升玩家所持ヘル位数×3%的能力值
プチオ－ク兄贵	19	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
ミスチフ	17	2	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ミスチフ	19	4	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%

本关只要打败 BOSS 以外的敌人就能过关，但是如果先打败一次 BOSS 的话，就能触发结局“**ウサリアの**死”。当然，如果要正常过关的话，本关还是非常简单的。首先敌人都是一些老面孔，只要我方等级足够高就能轻松应对，其次 BOSS 也会帮助我方消灭敌人，这样就加快了清理敌人的效率，不过要注意给**ウサリア**进行回复，不要让她被普通敌人干掉。

第5话 死を操るもの

5-1 冻える冰地

种族	LV	数量	备注
腕利きドクロ	20	3	使用特殊技时攻击力提升30%的同时SP消费提升50%；冰耐性提升25%
ミスチフ	20	5	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%；冰耐性提升25%
ガンナ－	20	2	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%
レディウォリア－	20	3	对自己提升移动格数×10%的伤害；冰耐性提升25%

本章开始后**ウサリア**会作为同伴加入我方，她是一个值得培养的强大战力。本章所有关卡中的魔界效果为冰耐性降低 50%，而所有敌人均带有冰耐性提升 25% 的魔能力，所以形势是对我方不利的。由于站在高台上的腕利**きドクロ**会使用冰属性魔法，所以最好在第一回合用投掷将主力运输到高台上来对付他们，其余角色专心对付出击点旁的**レディウォリア**－。最后方的敌人数量较多，可以把他们引诱出来。**ガンナ**－会和**ミスチフ**进行魔变化（魔**チエンジ**），注意躲在他们的攻击范围外，被他们打到也是很疼的。

5-2 冷酷なる寒露

种族	LV	数量	备注
アヌビス	21	2	地图上的所有敌方单位能力值降低5%；冰耐性提升25%
グ－ル	20	6	攻击后回复造成伤害10%的HP；冰耐性提升25%
レッドブロブ	20	4	受到无属性攻击的伤害减轻50%；冰耐性提升25%
ゾンビ	18	2	（每回合　援）攻击后回复造成伤害10%的HP；冰耐性提升25%
ジオシンボル（绿）	20	1	回复20%

本关的地图两侧有两个敌方增援点，每回合都会有ゾンビ作为增援出现，因此本关也应当速战速决。由于**アヌビス**具有降低我方全体能力值的魔能力，所以应当优先解决，顺便可以把地图下侧带有回复效果的绿色块传递到中央的色带上，之后就可以在色带上打防守战了。由于敌人数量众多且密集，所以用大范围的特殊技来对付会比较轻松。

5-3 冬将军のお膝元

种族	LV	数量	备注
メイド	23	5	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会；冰耐性提升25%
ステップガ－ル	23	1	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会；冰耐性提升25%
グ－ル	22	5	攻击后回复造成伤害10%的HP；冰耐性提升25%
死人	22	2	在比对手高的位置进行攻击时伤害提升30%；冰耐性提升25%
ジオシンボル（绿）	20	1	回复20%

本关的地形被分为3段，敌人分别位于2个较高的地势上。要想到达高地，就必须把底层的砖块叠起来当垫脚石。当然，也可以利用一些投掷能力较强的角色，直接把角色和砖块投掷到第2层。在把第2层的敌人解决掉之后，就能很方便地到达第3层了。注意第3层的死人可以利用高低差提升伤害，不要让下层的角色进入其攻击范围。

5-4 A级冻土

种族	LV	数量	备注
レッドブロブ	20	4	受到无属性攻击的伤害减轻50%；冰耐性提升25%
グ－ル	20	攻击后回复造成伤害10%的HP；冰耐性提升25%	攻击后回复造成伤害10%的HP；冰耐性提升25%
セト	23	2	地图上的所有敌方单位能力值降低5%；冰耐性提升25%
ゼロット	23	1	使用回复魔法时回复异常状态；冰耐性提升25%
ジオシンボル（黄）	24	1	攻击力提升50%
ジオシンボル（消）	24	1	防御力提升50%

我方的出击点在有利地形附近，所以一开始可以让近战单位站在黄色带上拦住敌人，然后让法师型单位占据能够提升攻击力的青色带对敌人进行输出。由于**セト**带有降低我方能力值的魔能力，而**ゼロット**则会给敌方单位释放各种各样的辅助魔法，所以要优先消灭掉。

5-5 甘い雪の女王

种族	LV	数量	备注
死人	25	2	（BOSS）在比对手高的位置进行攻击时伤害提升30%；冰耐性提升25%
グ－ル	23	5	攻击后回复造成伤害10%的HP；冰耐性提升25%
ステップガ－ル	23	4	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会；冰耐性提升25%
レディウォリア－	20	3	对自己提升移动格数×10%的伤害；冰耐性提升25%

不是很难的一关，敌人会组团向前推进，而我方也只需要在地图中央和他们打防守战。注意两边**ステップガ－ル**会使用远程攻击，可以用魔法优先解决她们。中央的敌人较为密集，可以考虑用大范围的特殊技来增加清敌效率。虽然本关有2个BOSS，但并没有什么特殊能力，只是比杂兵强一点而已，清理完杂兵后可以轻松解决他们。

第6话 第六の战士

6-1 雾隐れ阵屋

种族	LV	数量	备注
イヅナ	25	1	（BOSS）对自己提升奖励槽条数×5%的能力值
下忍	25	7	50%几率回避来自邻接单位的攻击
中忍	25	1	50%几率回避来自邻接单位的攻击
退魔士	25	2	攻击对象为单人时伤害提升50%
鬼道众	25	1	攻击对象为单人时伤害提升50%

本章开始后**ゼロッケン**会作为同伴加入我方，本关的敌人都是之前未出现过的，出击点附近的退魔士及鬼道众对单人的攻击会提升，因此要先发制人解决他们。而下忍和中忍由于会回避近接攻击，用远程或魔法来对付他们为妙。BOSS **イヅナ**攻击范围较大，并且会主动和我方拉开距离，清理杂兵的时候尽量躲在其射程外，其弱点是风属性，用风属性攻击对付便可。

6-2 魔守り上屋敷

种族	LV	数量	备注
鬼道众	25	6	攻击对象为单人时伤害提升50%
中忍	25	5	50%几率回避来自邻接单位的攻击
ジオシンボル（赤）	26	2	禁止进入
ジオシンボル（消）	26	1	敌强化提升50%

本关的敌人配置在2个不同的区域，其中1波处于敌强化区域，因此先不管他们。首先处理掉色带外围的敌人，再把处于外围色带上的赤色块破坏掉，之后利用投掷把角色运输到消除色块旁，破坏掉消除色块后就能达成全消，这样敌人的强化效果也会被解除。之后的战斗就会简单很多，注意好敌人的魔能力可以轻松过关。

6-3 羽休めの拝殿

种族	LV	数量	备注
中忍	26	4	50%几率回避来自邻接单位的攻击
中忍	27	2	50%几率回避来自邻接单位的攻击
下忍	25	5	50%几率回避来自邻接单位的攻击
ワ－キャット	20	受到人型敌人的伤害减轻30%	受到人型敌人的伤害减轻30%
妖狐	27	2	对自己提升奖励槽条数×5%的能力值

本关的敌人呈对称分布，所以建议兵分两路来对付。由于敌人较为密集且数量众多，而且鉴于敌人的魔能力，推荐让带有远距离大范围且高威力特殊技的角色出战。注意有两名中忍会与妖狐进行魔变化（魔**チェンジ**），应当优先把他们击破。

6-4 牙研ぎの本殿

种族	LV	数量	备注
ロスト将校	28	1	（BOSS）受到物理攻击的伤害减轻50%
プチオ－ク兄贵	27	7	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
风拳士	28	2	对自己提升移动格数×3%的回避率（最大64%）
雷拳士	28	1	对自己提升移动格数×3%的回避率（最大64%）
ミスチフ	27	4	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
イヅナ	28	1	对自己提升奖励槽条数×5%的能力值
鬼道众	25	2	攻击对象为单人时伤害提升50%；死亡时，地图上的己方单位的复仇槽增长20%
中忍	25	4	50%几率回避来自邻接单位的攻击；死亡时，地图上的己方单位的复仇槽增长20%
ジオシンボル（赤）	29	1	移动力提升1
ジオシンボル（消）	29	1	移动力提升1

敌人分为两个势力，杂兵虽然众多，但都是之前的老面孔。一开始可以让两势力互相缠斗，之后再让我方上去补刀。值得注意的是**イヅナ**一方的鬼道众与中忍在死亡后会让**イヅナ**增加复仇槽，当其进入复仇模式后会使用对全屏造成星属性伤害的魔奥义。BOSS **ロスト**将校拥有减轻物理攻击伤害的魔能力，记得用魔法来招呼他。本关过关后，**イヅナ**作为同伴加入我方。

6-5 生贄の监狱

种族	LV	数量	备注
ブラッディス	35	1	（BOSS）周围3格内的敌方单位移动力变为1

本关的敌人虽然只有BOSS **ブラッディス**一个，但如果我方在流程中没有刻意练级的话，其实力相对而言十分强劲。**ブラッディス**虽然只有35级，但是已经拥有1W以上的HP，各项数值也很高，而且还会使用大范围高伤害的特殊技。需要注意的是，让其进入复仇模式的话能力值还会翻倍，所以本战必须速战速决。建议在进行本关前先在其他关卡中不断使用塔攻击练出塔攻击的特殊技，开场后直接叠罗汉用塔攻击的特殊技来对付他。如果实在没有信心，也可以先去之前的关卡练练级再来挑战。

第7话 过去との战い 前篇

7-1 血塗られた流砂

种族	LV	数量	备注
ビ－スト	30	1	对自己提升玩家所持ヘル位数×3%的能力值
シュ－タ－	30	4	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%
コ－ラルナイト	30	3	防御时可以为同伴抵挡攻击
ウォリア－	30	6	对自己提升邻接敌方单位×15%的能力值

本章关卡中的魔界效果为降低所有单位20%的攻击命中率，所以玩家在进行攻击时要注意一下命中率。当然，也可以利用枪手的魔能力使得攻击命中率变为100%。本关的敌人呈线性分布，总体来说不难对付，等级足够的话能够轻松碾压，注意不要被后方的敌人围攻即可。

7-2 火炙りの平均台

种族	LV	数量	备注
ミスチフ	30	3	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
プチオ－ク兄贵	30	4	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
マタンゴ	30	5	邻接女性敌方单位的能力值降低20%

本关的地形不算复杂，敌人的配置也不强。中央的**ミスチフ**会释放远距离魔法，可以考虑优先集火解决。后方的**マタンゴ**站

位比较密集，可以用范围攻击来对付，注意它们会降低邻接女性单位的能力值，由于它们对魔物武器的耐性较低，建议用魔物来对付它们。

7-3 热波奋迅

种族	LV	数量	备注
シューター	32	2	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%
ウォリアー	32	2	对自己提升邻接敌方单位×15%的能力值
ウォリアー	31	3	对自己提升邻接敌方单位×15%的能力值
アコライト	33	1	回复魔法的效果提升100%
ローグ	33	1	偷盗的成功率变为2倍
メッセンジャー	25	1	（每回合增援）全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%
ジオシンボル（青）	33	1	回复20%
ジオシンボル（绿）	33	1	敌强化提升50%
ジオシンボル（赤）	33	1	防御力提升50%
ジオシンボル（消）	33	1	回复20%

一开始敌人都处于带有回复以及敌强化效果的赤色带上，不过我方可以把赤色块与消除色块放到绿色带上，之后让主力站在绿色带上进行作战。当然，也可以先把右侧的色块放到绿色带上，再迅速利用投掷将角色输送到右侧高台上，争取最快速度破坏掉赤色带上的青色块，这样就能达成全消除，之后的战斗就会轻松不少。由于敌方每回合都会有一只**メッセンジャ－**作为增援，因此本关最好速战速决。

7-4 焼けつく蚁地狱

种族	LV	数量	备注
ダーティベア	34	1	对自己提升受到攻击回数×5%的攻击力；时常处于巨大化状态
グリズリー	30	3	对自己提升受到攻击回数×5%的攻击力
ダーティベア	32	2	对自己提升受到攻击回数×5%的攻击力
コーラルナイト	33	2	防御时可以为同伴抵挡攻击
オニキスナイト	33	2	防御时可以为同伴抵挡攻击
オーク兄贵	32	3	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
セト	32	2	地图上的所有敌方单位能力值降低5%

本关新出现的熊族敌人攻击力会随着受到攻击的回数提升，所以推荐每回合集火攻击一只，当然也可以直接用塔攻击来对付他们。最后方的**ダ－ティベア**除了具备其他熊族敌人的魔能力，更是时常处于巨大化之中，因此它的能力值非常高，建议不要和他陷入持久战，利用其弱点属性进行攻击吧。当然，除了新的敌人，其他敌人并不难对付，记得优先解决掉会帮助同伴抵挡攻击的**コ－ラルナイト**与**オニキスナイト**。

7-5 热死炎

种族	LV	数量	备注
ブラッディス	35	1	（BOSS）周围3格内的敌方单位移动力变为1
腕利きドクロ	33	3	使用特殊技时攻击力提升30%的同时SP消费提升50%；INT的装备适应性提升10%
ダーティベア	34	2	对自己提升受到攻击回数×5%的攻击力
刚斗者	31	4	反击时提升当回合内反击回数×25%的攻击力
レディウォリアー	33	3	对自己提升移动格数×10%的伤害
セト	34	1	地图上的所有敌方单位能力值降低5%

本关需要再次对付魔将军**ブラッディス**，不过这次他不再是孤身一人了，周围多出了不少帮手。本关是常规的推进战，敌人的分布也是由浅至深，并且会主出击，我方也只需要按部就班地击破每一波敌人后再向前推进。**ブラッディス**的实力依旧强劲，仍然推荐在清理完杂兵后利用塔攻击的特殊技对其集火攻击。

第8话 过去との战い 后篇

8-1 护卫舰队メシエ

种族	LV	数量	备注
シャンピニオン	35	4	邻接女性敌方单位的能力值降低20%
プチオーク亲方	35	4	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
マジックナイト	36	2	进行属性攻击时可以提升等于属性耐性值的攻击力；星属性以外的全属性耐性提升25%

本章关卡中的魔界效果为被投掷到场外的单位算作直接退场，也就是说如果我们不想对付敌人的话，就可以把他们全部投掷到场外。第一关的敌人虽然数量不算多，但实力较为强劲，**マジックナイト**会使用魔法进行攻击，而且具备提升属性伤害的魔能力，需要针对其弱点属性优先解决。后方的敌人较为密集，为了避免被围攻，可以考虑直接把它们扔出场外。

8-2 ゾディアック瘴机体

种族	LV	数量	备注
オニキスナイト	37	5	防御时可以为同伴抵挡攻击
グレムリン	38	4	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
シューター	38	1	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%；攻击3格以外的单位时命中率100%
青魔法使い	40	1	使用特殊技时的SP消费降低50%；魔法的范围增加1格
ジオシンボル（消）	36	1	回复20%
ジオシンボル（赤）	36	1	攻击力提升50%
ジオシンボル（青）	36	1	攻击回数提升1

本关的地形对敌方较为有利，因此第一回合就要利用叠罗汉投掷的方式把角色运输到地图右侧的青色块旁，利用投掷能力较强的角色就可以直接把角色从出击点附近的走道上直线投掷到另一条走道。把青色块破坏后，经过连锁消除可以达成全消。全消后敌人的血量会少很多，之后的战斗就很轻松了。值得一提的是，本关再次挑战时的色块效果比较适合练级，敌人配置也较为变得密集，推荐实力还不足以挑战练武1的玩家在本关练级。

8-3 ウォーバン・スフィア

种族	LV	数量	备注
ゾフィスト	42	1	辅助魔法的状态上升量变为2倍
リリム	40	2	邻接的男性敌方单位能力值降低20%
エンプーサ	40	2	邻接的男性敌方单位能力值降低20%
ダークナイト	42	2	进行属性攻击时可以提升等于属性耐性值的攻击力
ジオシンボル（黄）	40	1	增殖
ジオシンボル（消）	40	1	增殖

本关的色块都带有增殖效果，因此也要第一时间把它们破坏。由于两个色块分布在两处，所以开场要兵分两路行动，争取第一回合把色块破坏后再进行作战。**リリム**和**エンプ－サ**魔法耐性较高。且会降低邻接男性单位的能力值，建议用弓箭来对付。中央的**ゾフィスト**会使用 Buff 魔法提升自身能力，应当优先消灭。

8-4 主力甲板第4エリア

种族	LV	数量	备注
プチオ－ク亲方	43	4	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
ブル－ゼラチン	43	4	受到无属性攻击的伤害减轻50%
リリム	43	4	邻接的男性敌方单位能力值降低20%
ジオシンボル（赤）	40	1	我方强化提升50%
ジオシンボル（黄）	40	1	传送
ジオシンボル（绿）	40	1	传送
ジオシンボル（青）	40	1	传送
ジオシンボル（紫）	40	1	传送
ジオシンボル（消）	40	1	传送

本关由于有传送地形，所以打法比较特殊。首先让一名角色举起出击点旁的赤色块，然后再用一名角色举起刚刚拿着色块的角色，再继续用其他角色举起之前的人塔，并向带有传送效果的色带接近，记得让输出较高的角色作为人塔的下层。站在传送色带上结束回合后就会到达下一区域，之后让底层角色将人塔投掷到下一个传送色带上，并不断重复此动作，知道把角色输送到传送色块所在区域。记得让进行投掷过的角色移动到没有色带的地方，然后让他们来对付每一个区域里的敌人。到达色块所在区域后，让持有赤色块的角色把赤色块投掷到黄色块上，这样就能进行连锁达成全消了，之后再收拾掉残血敌人就能过关。

8-5 DTコアフィ－ルド

种族	LV	数量	备注
ブラッディス	50	1	（BOSS）周围3格内的敌方单位移动力变为1；每回合开始时，敌方单位的复仇槽降低10%

第三次对阵**ブラッディス**，这次他的等级提升了不少，不过打法并没有什么变化，用 10 人塔攻击来招呼他吧。

第9话 新たなる力

9-1 焦焰の大地

种族	LV	数量	备注
ライト级	46	4	不移动进行投掷时不会消费行动回数；炎耐性提升25%
霸斗者	45	5	反击时提升当回合内反击回数×25%的攻击力；炎耐性提升25%
雷拳士	45	3	对自己提升移动格数×3%的回避率；炎耐性提升25%

常规的推进战，注意**ライト**级不仅会把敌方单位投掷到我方附近，而且还会举起同伴，因此最好不要和他们打近身战。本关的所有敌人都带有提升火耐性的魔能力，注意不要用火属性攻击来对付他们。

9-2 融解する荒土

种族	LV	数量	备注
ライト级	47	3	不移动进行投掷时不会消费行动回数；炎耐性提升25%
デストロイヤ－	45	6	对自己提升邻接敌方单位数×15%的能力值；炎耐性提升25%
アイアンメイデン	45	6	对自己提升移动格数×10%的伤害；炎耐性提升25%
ジオシンボル（青）	45	1	攻击力提升50%
ジオシンボル（黄）	45	1	防御力－50%
ジオシンボル（消）	45	1	禁止进入

本关的敌人均处于加攻减防的赤色带上，因此依然以破坏色块为首要目标。首先最好让一个投掷力 7 以上的角色出战，开场第一回合先清理掉出击点附近的敌人，之后让高投掷力角色移动到初始区域旁船离色块所在区域较近的船头，之后再将一个角色移动到高投掷力角色上，之后让其把该角色投掷到色块所在区域，破坏青色块后可以达成全消，之后清理掉残血杂兵就能过关。依然不要离**ライト**级太近，觉得他们麻烦的话优先用远程攻击解决掉。

9-3 非常な溶岩流

种族	LV	数量	备注
神剑士	47	6	攻击对象为单体时伤害提升50%；炎耐性提升25%
ネコマタ	47	6	攻击结束时可以对HP低于10%的对象进行再攻击；炎耐性提升25%
ケットシ－	45	4	受到人型敌人的伤害减轻30%；炎耐性提升25%

本关的魔界效果为全部单位炎耐性降低50%，常规的推进战，敌人由下至上分布，开场后可以兵分两路，大部队直接向上推进，留 2 到 3 名角色对付下层的**ケットシ－**。**ケットシ－**拥有人形敌人减伤的魔能力，所以让魔物来对付它们即可。注意神剑士会在高处使用远程攻击，尽量利用投掷快速接近并解决他们。

9-4 火蜥蜴の猛り

种族	LV	数量	备注
ウエルタ－级	49	2	不移动进行投掷时不会消费行动回数；炎耐性提升25%
神剑士	49	3	攻击对象为单体时伤害提升50%；炎耐性提升25%
デストロイヤ－	47	4	对自己提升邻接敌方单位数×15%的能力值；炎耐性提升25%
グレムリン	45	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%；炎耐性提升25%	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%；炎耐性提升25%

本关的敌人分布与上一关类似，都处于较高的地势。敌人都是一些老面孔，分布在两侧，建议第一回合开始就兵分两路主动进攻，否则很容易陷入被敌人用范围技能围攻的不利局面。

9-5 灼岚の胸襟

种族	LV	数量	备注
ロスト督战队	50	1	（BOSS）被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%
ロスト督战队	47	6	进行属性攻击时可以提升等于属性耐性值的攻击力
リリム	50	1	邻接的男性敌方单位能力值降低20%
レッドブロブ	50	1	受到无属性攻击的伤害减轻50%
セト	47	6	地图上的所有敌方单位能力值降低5%

于复仇槽全满的状态，虽然他的魔奥义只能持续3回合，不过可以在发动后迅速清敌。本关的地形并不复杂，注意总计6只**セト**会大大降低我方能力，不过它们在本关中的火耐性为-99，所以优先用火属性攻击迅速解决它们。本关的BOSS仅仅是一个HP较多的枪手型敌人，不过他会和**レッドブロブ**及**リリム**进行魔变化（魔**チエンジ**）并获得它们的魔能力，可以考虑用塔攻击秒杀。

第10话 思い出の特制甘口カレー

10-1 静谧なる外城壁

种族	LV	数量	备注
グ-ル	30	24	攻击后回复造成伤害10%的HP；对中毒状态的单位伤害提升100%
コ-プス	40	14	攻击后回复造成伤害10%的HP；对中毒状态的单位伤害提升100%
レシエプ	51	2	地图上的所有敌方单位能力值降低5%；对中毒状态的单位伤害提升100%

本关是名副其实的杂兵海，不过好在**グ－ル**和**コ－プス**的等级并不算高。本关所有的敌人都弱火属性，且分布十分密集，建议用大范围火属性特殊技来对付。注意敌人都拥有毒属性攻击以及对中毒单位增加伤害的魔能力，如果一开始冲的太前很容易陷入被围攻的状态。建议一开始先让我方角色出击，并逐步引诱敌人，不过注意敌人有范围攻击，不要让角色站得太过密集。如果玩家有带有全屏或大范围魔奥义的角色，也可以让他们出战并积攒复仇槽，之后用范围魔奥义可以大大提高清理杂兵的效率。

10-2 ニンジン菜园

种族	LV	数量	备注
グレイセルズ	53	3	辅助魔法的状态上升量变为2倍
コ-プス	45	11	击后回复造成伤害10%的HP
ウォッチヤ-	45	6	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%

本关的敌人虽然没上一关多，但等级都较高。可以先不管**ウォッチャ－**和**グレイセルズ**，先清理攻击较强劲的**コ－プス**，中央的5只**コ－プス**可以用十字型的特殊技来对付。清理完**コ－プス**后，剩下的敌人针对他们的弱点应该很好对付。

10-3 思いやり通り

种族	LV	数量	备注
ロ-グ	53	3	偷盗的成功率变为2倍
コ-プス	50	攻击后回复造成伤害10%的HP；对中毒状态的单位伤害提升100%	攻击后回复造成伤害10%的HP；对中毒状态的单位伤害提升100%
コ-プス	50	2	（每回合增援）攻击后回复造成伤害10%的HP；对中毒状态的单位伤害提升100%

本关的魔界效果为数量较多的势力能力值得到提升，因此清理地图上成群的**コ－プス**便是第一要务。和以往一样，用火属性范围攻击先发制人即可。由于本关有两个增援点，注意在同一回合内把敌人清理干净，不然**コ－プス**就会源源不断出现，十分麻烦。

10-4 助け合い广场

种族	LV	数量	备注
死人	50	18	在比对手高的位置进行攻击时伤害提升30%
死人	52	4	在比对手高的位置进行攻击时伤害提升30%
死人	54	1	在比对手高的位置进行攻击时伤害提升30%
ジオシンボル（绿）	50	1	防御力提升50%
ジオシンボル（消）	50	1	攻击力提升50%

上一关的魔界效果在本关会继续发动，当然敌人的数量也很多。本关的赤色带上带有提升攻击力的效果，因此本关可以在第一回合清理掉色带上的敌人后占领色带，之后再把一旁的绿色块搬运到色带上。由于敌人会组团主动推进，所以之后只需在色带上与敌人打反击战便可。

10-5 兔兔魔城城门前

种族	LV	数量	备注
マジョリタ	55	1	（BOSS）对自己提升被击破单位数×10%的攻击力；拥有能够同时使用主武器与副武器的二刀流能力
レシエプ	50	2	地图上的所有敌方单位能力值降低5%
トウイ-ニ-	55	1	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
コ-プス	48	3	攻击后回复造成伤害10%的HP；对中毒状态的单位伤害提升100%
コ-プス	48	2	（每回合增援）攻击后回复造成伤害10%的HP；对中毒状态的单位伤害提升100%

开场后**ウサリア**获得魔奥义，并且出击时就处于复仇状态。本战要对阵魔将军之一的**マジョリタ**，她的攻击力会随着被击倒的单位增加而增长，而且带有“二刀流”能力，十分强劲，因此本关不能拖

太久。开场后直奔**マジョリタ**,不用管一旁的**コ－プス**以及增援的**コ－プス**,先处理掉拦路的**レシエプ**,之后组成人塔依靠塔移动接近**マジョリタ**,利用塔攻击特殊技的高伤害争取一至两回合内解决**マジョリタ**。击倒**マジョリタ**后,再清理剩下的杂兵就十分简单了。

第11话 魔界消灭

11-1 寛容なるホ－ル

种族	LV	数量	备注
メイド	55	6	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
ステップガ–ル	55	4	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
トウイ–ニ–	55	2	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
レシエプ	55	2	地图上的所有敌方单位能力值降低5%
シヤンピニオン	55	2	邻接的敌方女性单位能力值降低20%

本章的第一关难度并不算高,敌人相对而言不是很强。分布也较为分散。出击后可以在地图中央摆开阵势迎击。女仆系的敌人魔法抗性较高,因此用物理系攻击来对付较为妥当。最后方的敌人会和魔物进行魔变化(魔**チエンジ**),可以考虑优先把她们解决。

11-2 优しき回廊

种族	LV	数量	备注
死人	55	2	在比对手高的位置进行攻击时伤害提升30%
ミドル级	55	2	不移动进行投掷时不会消费行动回数
メイド	55	4	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
ステップガ–ル	55	2	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会

依旧难度不高的一关,敌人分布在上下两层,上层的敌人会主动向下层进攻。不过需要注意的是,ミドル级会主动向下层投掷爆弹,所以我方可以在第一回合叠罗汉后用塔投掷将一名拥有范围技能的角色投掷到上层,之后用范围技能引爆爆弹。没有爆弹的威胁后,安心对付敌人就能顺利过关了。

11-3 兔跳びの阶段

种族	LV	数量	备注
トウイ–ニ–	55	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
プリニ–参谋	50	4	如果被投掷就会发生爆炸，并对周围2格内单位造成50%HP的伤害
ジオシンボル（绿）	50	1	沉默
ジオシンボル（消）	50	1	禁止举起

同样是毫无难度的一关,由于**トウイ－ニ－**会和**プリニ－**参谋进行魔变化(魔**チエンジ**),所以实际上只需对付8个**トウイ－ニ－**。由于我方开始处于带有沉默及禁止投掷的色带上,所以最好让移动力较高且攻高血厚的角色出战。**トウイ－ニ－**会将爆弹不断投向我方角色,所以一定要第一时间赶到爆弹所在平台并投掷爆弹利用连锁爆炸对**トウイ－ニ－**造成伤害。

需要注意的是,与**プリニ－**参谋进行魔变化(魔**チエンジ**)后的**トウイ－ニ－**会继承**プリニ－**参谋的“爆发体质”,如果敌方之间互相投掷的话会对我方造成较高的伤害,不过我方也可以利用这一点主动将魔变化(魔**チエンジ**)后的**トウイ－ニ－**投掷向敌人。

11-4 憩いの王室前

种族	LV	数量	备注
ハウスキ–パ–	58	1	（BOSS）每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
トウイ–ニ–	56	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
トウイ–ニ–	57	2	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
死人	55	5	在比对手高的位置进行攻击时伤害提升30%

本关要对付的依旧是女仆军团,开场后可以利用投掷让主力角色直接越过出击点前的高台,之后在地图中央等待敌人过来逐一击破便可,总的来说没什么难度。本关的BOSS会与一旁的死人进行魔变化(魔**チエンジ**),同时其能力值也较高,不过算不上很大的威胁,利用合体攻击和强力特殊技尽快将其打倒把。

11-5 魔王の玉座

种族	LV	数量	备注
マジョリタ	60	1	（BOSS）对自己提升被击破单位数×10%的攻击力；攻击同伴时能够使同伴“即死”；拥有能够同时使用主武器与副武器的二刀流能力
ガスト	45	14	攻击后回复造成伤害10%的HP；防御力提升50%但回复魔法的回复量会转变为伤害
トウイ–ニ–	59	3	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会

如果在本章的关卡中杀死同伴50次的并在本关中败给**マジョリタ**的话,就能触发结局“残念**な**结末”。十分麻烦的一关,敌人数量十分多而且分布密集,注意回复魔法也可以对**ガスト**造成伤害。不过本关一开始对付杂兵是没有意义的,因为**マジョリタ**的魔奥义可以让死去的同伴复活,在打倒**マジョリタ**前击杀其同伴只会为她积攒复仇槽并且增加攻击力。因此,本战要利用投掷让我方主力越过杂兵直奔**マジョリタ**,争取尽快解决掉她,之后再用大范围特殊技清理杂兵即可。本关结束后,**クリスト**的魔奥义会得到增强。

第12话 キリア、暴走

12-1 燃え尽きる斗魂

种族	LV	数量	备注
スパンデュ-ル	60	5	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
プチオ-ク干部	60	4	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
ヒュドラ	60	2	不移动进行攻击时能够再攻击
ジオシンボル（绿）	60	1	跳跃力提升50%
ジオシンボル（消）	60	1	禁止进入

本章的魔界效果为我方随机收到伤害，因此要速战速决才行。敌人分布在高低两处，出击后首先对付下层的敌人，**ヒュドラ**拥有大范围的特殊技，不过冰属性是其弱点。对付完下层敌人后再来解决高台上的**スパンデュ－ル**，不过它们不会主动出击。玩家可以让我方角色首先将高台下方的木箱叠在一起，然后借助黄色带上跳跃力提升的效果爬到木箱上并在木箱上叠罗汉，之后就能利用投掷把角色运送到高台上了，剩下的**スパンデュ－ル**可以轻松解决。

12-2 幽けき防护栅

种族	LV	数量	备注
ズメウ	61	3	不移动进行攻击时能够再攻击
プチオ-ク干部	61	4	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
スパンデュ-ル	61	3	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ヒットマン	63	1	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%

本关的地图虽然不大，但敌我双方被一条河阻隔。要想快速接近敌人，就必须先破坏石桥上的木箱。敌人会主动接近，并且排列较为密集，使用范围技能可以大大提高清敌效率。

12-3 兵たちの伤迹

种族	LV	数量	备注
サキュバス	62	2	邻接的男性敌方单位能力值降低20%
テイルリング	60	3	攻击结束时可以对HP低于10%的对象进行再攻击
キャスパリ-グ	62	4	攻击结束时可以对HP低于10%的对象进行再攻击
エメラルドナイト	58	4	防御时可以为同伴抵挡攻击
ル-ンナイト	62	2	进行属性攻击时可以提升等于属性耐性值的攻击力；星属性以外的全属性耐性提升25%
スナイパ-	62	2	可以对已经被我方选定攻击的敌方单位进行追加攻击；HIT的装备适应性提升10%；装备弓武器时通常攻击的射程提升1格

本关敌人数量较多，注意**エメラルドナイト**带有援护防御，最好在第一回合就利用投掷将主力输出向敌方运输，争取第一回合解决掉离出击点较近的那一波敌人。之后可以在地图中央的楼梯处等待敌人接近，之后用大范围特殊技输出就能轻松过关。

12-4 勇猛なる恶あがき

种族	LV	数量	备注
ロスト上级将校	63	1	（BOSS）受到的物理攻击伤害减轻50%；上一回合未移动的情况下移动力变为2倍
ズメウ	60	4	不移动进行攻击时能够再攻击
ル-ンナイト	62	2	进行属性攻击时可以提升等于属性耐性值的攻击力；星属性以外的全属性耐性提升25%；不移动进行攻击时能够再攻击
スパンデュ-ル	60	4	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
エメラルドナイト	60	4	防御时可以为同伴抵挡攻击；防御时，邻接同伴所受伤害减轻10%

地形不算复杂的一关，一路向前推进即可。首先解决掉离出击点最近的6名敌人，由于**ロスト上級将校**会主动出击，所以优先考虑解决他，他有物理伤害减免的能力，注意用魔法来对付他。本关过关后会进入暴走**キリア**单挑敌人的连战关卡“反逆者の誇り”，暴走后的**キリア**具备单回合无限行动的能力，各项能力值也很高，对付这些敌人根本不成问题。

第13话 二人のキリア

13-1 风游びの草原

种族	LV	数量	备注
キャスパリ-グ	66	4	攻击结束时可以对HP低于10%的对象进行再攻击；攻击力提升50%、防御力降低100%；风耐性提升25%
ベラドンナ	65	4	回合结束时，回复周围2格范围内同伴的HP20%；邻接的我方单位除星属性外全属性耐性提升50%；风耐性提升25%
フェアリ-	65	2	回合结束时SP回复10%；风耐性提升25%
ファンガス	60	5	邻接的女性敌方单位能力值降低20%；受到女性单位攻击时的伤害减轻30%；风耐性提升25%

本章的魔界效果为全体风耐性降低50%，作为本章的第一关，敌人并不算强，场景较为开阔。我方可以在处理掉出击点附近的**ファンガス**，在地图中央的开阔地区分散布阵，等敌人攻过来的时候再将他们逐个击破。

13-2 精灵の恶巫山戏

种族	LV	数量	备注
フェアリ-	62	3	回合结束时SP回复10%；通常攻击时有50%的几率让对象单位陷入睡眠状态；风耐性提升25%
ユルフェ	67	2	回合结束时SP回复10%；通常攻击时有50%的几率让对象单位陷入睡眠状态；风耐性提升25%
バンデッド	67	2	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%；通常攻击时有50%的几率让对象单位陷入麻痹状态；风耐性提升25%
ウォッチャ-	62	2	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%；通常攻击时有50%的几率让对象单位陷入麻痹状态；风耐性提升25%
ベラドンナ	65	2	回合结束时，回复周围2格范围内同伴的HP20%；风耐性提升25%
ジオシンボル（赤）	65	1	风属性耐性-50%
ジオシンボル（消）	65	1	沉默

本关敌人的通常攻击都很容易让我方角色陷入异常状态，因此在开战前要准备好能够用来回复异常状态的角色，否则很容易陷入苦战。本关色带分布较广，可以利用投掷把角色输送到消除色块和赤色块旁，首先把赤色块搬运到绿色带上，再将消除色块投掷到赤色块上，这样就能达成全消，之后对残血杂兵进行补刀就能轻松过关。

13-3 户惑いの散步道

种族	LV	数量	备注
ディナシー	67	3	回合结束时SP回复10%；风耐性提升25%
グリマルキン	57	9	受到人型敌人的伤害减轻30%；向陷入睡眠状态的单位攻击时伤害提升100%；风耐性提升25%
グリマルキン	57	1	（每回合增援）受到人型敌人的伤害减轻30%；向陷入睡眠状态的单位攻击时伤害提升100%；风耐性提升25%

难度不高的一关，初期的敌人离玩家很近，可以在第一回合就消灭出击点前方的**グリマルキン**。不过注意在场景的最远处每回合都会增员一只**グリマルキン**，可以利用投掷把一名角色运送过去对付它们，以免陷入持久战。

13-4 寂参たる高台

种族	LV	数量	备注
オブザーバー	68	2	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%；地图上所有地方单位受到的中毒伤害提升25%；风耐性提升25%
オーカージェリー	62	4	受到无属性攻击的伤害减轻50%；受到邻接单位的无属性攻击时攻击单位会陷入中毒状态；风耐性提升25%
ディナシー	69	1	回合结束时SP回复10%；通常攻击时有50%的几率让对象单位陷入睡眠状态；风耐性提升25%
キャスパリーグ	68	4	攻击结束时可以对HP低于10%的对象进行再攻击；风耐性提升25%
ベラドンナ	68	5	回合结束时，回复周围2格范围内同伴的HP20%；风耐性提升25%

本关也有不少能让角色陷入异常状态的敌人，记得准备好回复手。出击点旁的**オ－カ－ジェリ－**一定要用属性攻击来对付，与敌方大部队交锋时不要冲得太前，否则很容易陷入被围攻的境地。本关敌人会增加我方中毒后受到的伤害，所以有角色中毒后一定要及时回复。

13-5 凶兽の爪先

种族	LV	数量	备注
ブラッディス	70	1	（BOSS）周围3格内的敌方单位移动力变为1；防御力提升50%但不能被举起
キャスパリーグ	65	3	攻击结束时可以对HP低于10%的对象进行再攻击；风耐性提升25%
ファンガス	65	2	邻接的女性敌方单位能力值降低20%；死亡时，地图上的己方单位的复仇槽增长20%；风耐性提升25%
オブザーバー	67	2	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%；风耐性提升25%
ビッグフット	65	1	对自己提升受到攻击回数×5%的攻击力；风耐性提升25%

再次与**ブラッディス**的对决，开场时**キリア**便进入了觉醒状态，不仅能够单回合3次行动，还追加了特殊技“无明神水”。本关是简单的“一本道”地形，注意清理杂兵后**ブラッディス**的复仇槽会增加，之后他会发动提升自身能力值的魔奥义，此时可以先不理会他，待其魔奥义效果消失后再对其集火攻击。过关之后，**キリア**便会习得用于变身的魔奥义“暴虐**のレベリオ**”。

第14话 セラフィーヌの秘密

14-1 风光暝媚

种族	LV	数量	备注
ヘビ-级	71	1	不移动进行投掷时不会消费行动回数
ミドル级	71	2	不移动进行投掷时不会消费行动回数
グラディエーター	70	7	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值；装备斧武器时伤害提升10%

完全在平地上进行的关卡，一开始就要与敌人正面交锋。**ヘビ－**级和**ミドル**级会把**グラディエ－タ－**投掷向我方，他们还拥有远程将我方举起的特殊技，需要优先解决。**グラディエ－タ－**的攻击力很高，但冰属性是他们的弱点，利用冰属性魔法范围攻击能够很轻松过关。

14-2 不可侵のエントランス

种族	LV	数量	备注
マッドパーサー	70	3	辅助魔法的状态上升量变为2倍
战巫女	70	4	攻击对象为单体时伤害提升50%
お庭番	70	2	50%几率回避来自邻接单位的攻击
バンデッド	70	6	偷盗的成功率变为2倍
ヴァルキリー	72	6	对自己提升移动格数×10%的伤害
ジオシンボル（赤）	70	1	传送
ジオシンボル（青）	70	1	传送
ジオシンボル（绿）	70	1	传送

本章的魔界效果为在回合结束时对标记的地点发射光束，只要注意不走到被标记的赤色格子上就行。本关的色带有传送效果，利用色带可以灵活地接近敌人，敌人大部分为物理攻击型，且伤害都不低，最好第一回合就利用机会削减敌人战力。我方角色的站位不要太过密集，不然很容易被敌人的范围攻击重伤。

14-3 罪深き坚牢

种族	LV	数量	备注
プリニー参谋	72	13	如果被投掷就会发生爆炸，并对周围2格内单位造成50%HP的伤害；自己产生爆炸时将爆炸范围扩大至5×5
プリニー将军	72	11	如果被投掷就会发生爆炸，并对周围2格内单位造成50%HP的伤害
ジオシンボル（消）	72	1	禁止举起

本关要对付**プリニ－**大军，青色带上的效果是禁止举起，不过可以让投掷力为7以上的角色站在出击点前的楼梯上，将其他角色投掷到消除色块所在的平台，之后把消除色块破坏掉。禁止举起的效果消失后，就可以利用**プリニ－**的魔能力来清理敌人了，将**プリニ－**投掷其他**プリニ－**旁的空地上，之后就能引起连锁爆炸来快速消灭它们了。

14-4 クロスガ-ディアン

种族	LV	数量	备注
ミドル级	72	6	不移动进行投掷时不会消费行动回数
グラディエ-タ-	74	4	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值
ヴァルキリ-	74	2	对自己提升移动格数×10%的伤害
ヒットマン	74	2	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%
ボウマスタ-	74	1	可以对已经被我方选定攻击的敌方单位进行追加攻击

敌人数量不算多，实力也不算强，分布在出击点的四周，玩家可以兵分四路来对付他们。只要针对敌人的弱点属性分配兵力，敌人应该都很好对付。注意要优先对付ミドル级，如果不能确保击倒他的话，就不要离他太近。另外，本关会有与14-2同样的魔界效果，注意好我方角色的走位。

14-5 玉座の间

种族	LV	数量	备注
キルライダ-	75	受到的物理攻击伤害减轻50%	受到的物理攻击伤害减轻50%
ディアボロス	75	2	受到的物理攻击伤害减轻50%
シャルフリヒタ-	75	1	受到的物理攻击伤害减轻50%；攻击HP在50%以下的单位时伤害提升30%

本关开始时**セラフィ－ヌ**的魔奥义会得到增强，并直接处于复仇模式。敌人都带有物理攻击减伤的魔能力，让高输出的法师出战会比较轻松，其弱点均为风属性。注意敌人的特殊技多为直线型，不要让我方站得太过密集，也不要站在同一直线上。第一回合可以先不要冲得太前，待敌人全部主动出击并呈密集型站位后再用范围魔法一举将他们击破。

第15话 究极奥义

15-1 出击部队待机所

种族	LV	数量	备注
サファイアナイト	90	3	防御时可以为同伴抵挡攻击
战巫女	90	攻击对象为单体时伤害提升50%	攻击对象为单体时伤害提升50%
仙狐	90	1	提升奖励槽条数×5%的能力值
ヘビ-级	90	1	（每回合增援）
サファイアナイ	90	1	（每回合增援）
ジオシンボル（青）	90	1	移动力提升1
ジオシンボル（黄）	90	1	移动力提升1
ジオシンボル（水）	90	1	我方强化提升50%
ジオシンボル（赤）	90	1	敌弱体化-50%
ジオシンボル（紫）	90	1	魔法射程提升1
ジオシンボル（消）	90	1	防御力提升50%

本关的敌人数量看似不多，不过每回合都会有两个敌人增援，而且还包括令人讨厌的**サファイアナイト**。不过场地上有用于强化我方以及弱化敌方的色块，可以利用投掷把角色运送到这些色块旁，再把色块放置在紫色带上，这样战斗就会轻松不少。开场后首先解决出击点旁的**サファイアナイト**，然后优先对付孤立平台上的仙狐，仙狐所在的平台距离较远，需要投掷力7以上的角色才能将其他角色运输过去。

15-2 A地区ロスト本阵

种族	LV	数量	备注
ベヘリタス	95	1	（BOSS）对自己提升攻击对象距离×15%的伤害
ビショップ	92	1	回复魔法的效果增强100%
ピルグリム	92	1	使用回复魔法的同时回复异常状态
达人ドクロ	92	1	使用特殊技时攻击力提升30%的同时SP消费提升50%
星魔法使い	92	1	使用特殊技时的SP消费降低50%
シャルフリヒタ-	90	4	受到的物理攻击伤害减轻50%
ヒットマン	92	2	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%
ボウマスタ-	92	2	可以对已经被我方选定攻击的敌方单位进行追加攻击

本章的魔界效果为回合结束时出现一个敌方增援，因此需要速战速决。BOSS的特殊技攻击范围很远，并且拥有根据距离提升伤害的魔能力，因此迅速接近他才是良策。对付BOSS前首先在解决他周围的2个回复型角色，由于他的魔奥义十分强力，所以要在他的复仇槽积蓄满之前解决他。本关的杂兵较为分散，可以在解决完BOSS后兵分多路来对付他们。

15-3 B地区军事扩张施设

种族	LV	数量	备注
マジョリタ	96	1	（BOSS）对自己提升被击破单位数×10%的攻击力；攻击同伴时能够使同伴“即死”；拥有能够同时使用主武器与副武器的二刀流能力
ハウスキ-パ-	94	3	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
仙狐	94	1	提升奖励槽条数×5%的能力值
オブザ-バ-	94	1	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%
ディナシ-	94	1	回合结束时回复10%的SP
ファンガス	94	1	邻接的女性敌方单位能力值降低20%
ガスト	60	23	攻击后回复造成伤害10%的HP；防御力提升50%但回复魔法的回复量会转变为伤害

本关再次对阵**マジョリタ**，她的魔能力并没有发生变化，因此对策也和之前一样，迅速让主力接近她，然后用强力单体技能将她秒掉，之后安心清理杂兵即可。由于本关敌人数量众多，多利用范围技能可以提高清兵效率。

15-4 C地区魔战舰整备港

种族	LV	数量	备注
ヒットマン	95	3	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%
フンババ	98	1	对自己提升玩家所持ヘル位数×3%的能力值
プチオ−ク干部	96	2	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
カミ−ラ	94	1	邻接的男性单位能力值降低20%；攻击后对象单位的防御力降低30%（3回合）
サキュバス	94	3	邻接的男性单位能力值降低20%；通常攻击时有25%几率使对象单位陷入魅惑状态；攻击陷入魅惑状态的单位时伤害提升100%
サファイアナイト	90	4	防御时可以为同伴抵挡攻击
ジオシンボル（黄）	90	1	攻击力−50%
ジオシンボル（消）	90	1	敌弱体化−50%

常规的杂兵战，本关的色块效果对我方有利，可以利用投掷把角色运输到色块旁，然后把色块投掷到色带上，之后在色带之外与敌人战斗。出击点旁船上的**ヒットマン**攻击距离很远，需要利用投掷力较高的角色直接把其他角色输送到船上并尽快把他们解决。出击点附近的**サキュバス**可以在第一回合优先击破，之后再用远距离特殊技解决掉**カミ−ラ**，之后与敌人打反击战即可。

15-5 出深渊に続く桥

种族	LV	数量	备注
ブラッディス 0	1	（BOSS）周围3格内的敌方单位移动力变为1；防御力提升50%但不能被举起	（BOSS）周围3格内的敌方单位移动力变为1；防御力提升50%但不能被举起
イフリ−ト 0	6	邻接单位星属性以外的全属性耐性降低30%	邻接单位星属性以外的全属性耐性降低30%

如果在本章中杀死50次同伴，并且在本关中败给**ブラッディス**，就能触发结局“后继者**の**失格”。本关需要再一次对阵**ブラッディス**，他的魔能力还是与之前一样，不过实力提升了不少。敌人的数量并不多，不过由于不能让**ブラッディス**蓄满复仇槽，我们必选先不管挡在路前的6只**イフリ−ト**，利用投掷把角色运送到**ブラッディス**面前，并争取两回合内将其干掉。如果觉得实力不足的玩家可以先到练武魔界1中练级。干掉**ブラッディス**后战斗就轻松许多了，**イフリ−ト**具有降低属性耐性的莫能力，不过风属性时它们的弱点，针对弱点对付他们即可。

最终话 大切な者たちに捧ぐ

最终话-1 暗病みの魔石床

种族	LV	数量	备注
ホルス 5	1	地图上全部敌方单位的能力值降低5%	地图上全部敌方单位的能力值降低5%
ソ−サラ− 0	3	对自己提升攻击对象数×10%的伤害	对自己提升攻击对象数×10%的伤害
アビスブレイド 5	4	攻击邻接敌方单位时会对攻击对象的邻接单位造成伤害连锁	攻击邻接敌方单位时会对攻击对象的邻接单位造成伤害连锁
シャイタ−ン 5	3	邻接单位星属性以外的全属性耐性降低30%	邻接单位星属性以外的全属性耐性降低30%

开始的**ソ−サラ−**分布在3条路上，可以利用投掷将角色运输到其他两条路上来对付他们。**アビスブレイド**会和**シャイタ−ン**进行魔变化，他们会主动进攻，利用风属性或冰属性来对付他们吧。**ホルス**不会主动出击，再清理完其他杂兵后再来对付它便可。

最终话-2 心砕きの勾配

种族	LV	数量	备注
ソ−サラ− 3	2	对自己提升攻击对象数×10%的伤害	对自己提升攻击对象数×10%的伤害
ソ−サラ− 5	2	对自己提升攻击对象数×10%的伤害	对自己提升攻击对象数×10%的伤害
ソ−サラ− 7	2	对自己提升攻击对象数×10%的伤害	对自己提升攻击对象数×10%的伤害
タイク−ン 0	4	受到的物理攻击伤害减轻50%	受到的物理攻击伤害减轻50%
アビスブレイド 5	2	攻击邻接敌方单位时会对攻击对象的邻接单位造成伤害连锁	攻击邻接敌方单位时会对攻击对象的邻接单位造成伤害连锁
アビスブレイド 7	1	攻击邻接敌方单位时会对攻击对象的邻接单位造成伤害连锁	攻击邻接敌方单位时会对攻击对象的邻接单位造成伤害连锁
ラヴィナス 5	2	对自己提升攻击对象距离×15%的伤害	对自己提升攻击对象距离×15%的伤害
ラヴィナス 7	1	对自己提升攻击对象距离×15%的伤害	对自己提升攻击对象距离×15%的伤害

敌人数量较多且较为密集的一关，建议推进速度不要过快。可以先在出击点处出击，之后等待最先头的**タイク−ン**进攻，注意站位不要太过密集。之后优先对付中央的敌人，**ラヴィナス**的射程较远，建议优先解决。**ラヴィナス**相比其他敌人威胁较小，可以在清理完其他敌人后再用远程技能解决。

最终话-3 破灭者の手招き

种族	LV	数量	备注
死人(マジョリタ)	110	1	（BOSS）对自己提升被击破单位数×10%的攻击力；拥有能够同时使用主武器与副武器的二刀流能力
死人(暗黑骑士) 8	2	攻击邻接敌方单位时会对攻击对象的邻接单位造成伤害连锁	攻击邻接敌方单位时会对攻击对象的邻接单位造成伤害连锁
死人(パイレーツ) 8	4	对自己提升攻击对象距离×15%的伤害	对自己提升攻击对象距离×15%的伤害
死人(贤者) 8	4	对自己提升攻击对象数×10%的伤害	对自己提升攻击对象数×10%的伤害
死人(双龙族) 8	2	不移动进行攻击时可以再攻击	不移动进行攻击时可以再攻击
ジオシンボル（赤） 5	1	禁止进入	禁止进入
ジオシンボル（消） 5	1	敌强化提升50%	敌强化+50%

本关敌人实力强劲，并且大部分处在带有敌人强化效果的赤色带上。本关一开始要利用投掷迅速让我方捡起消除色块，之后先让一名角色抬起赤色块，再将消除色块投掷到蓝色带上，最后将赤色快投掷到消除色块上就能达成全消。不过本关敌人的血量较厚，达成全消后也仅仅是让他们损失了部分血量而已。**マジョリタ**已经失去了让同伴复活的魔奥义，所以在对付她之前可以先清理杂兵。

最终话-4 最果ての因缘

种族	LV	数量	备注
ヴォイドダーク	110	1	（BOSS）回合开始时复仇槽变为100%；前一回合为移动的情况下移动力变为2倍
死人(暗黑骑士) 5	2	攻击邻接敌方单位时会对攻击对象的邻接单位造成伤害连锁	攻击邻接敌方单位时会对攻击对象的邻接单位造成伤害连锁
死人(贤者) 5	2	对自己提升攻击对象数×10%的伤害	对自己提升攻击对象数×10%的伤害
死人(パイレーツ) 5	2	对自己提升攻击对象距离×15%的伤害	对自己提升攻击对象距离×15%的伤害
死人(骑将族) 0	1	受到物理攻击的伤害减轻50%	受到物理攻击的伤害减轻50%
死人(龙王族) 0	2	不移动进行攻击是可以再攻击	不移动进行攻击是可以再攻击
死人(双龙族) 0	2	邻接单位星属性以外的全属性耐性降低30%	邻接单位星属性以外的全属性耐性降低30%

本关终于要对阵**ヴォイドダ－ク**了，敌人的实力很强，推荐主力达到 250 级以上后再来挑战。开场后不要擅自向前推进，否则很容易被敌人集火秒掉。**ヴォイドダ－ク**一直处于复仇模式中，他还会和死人（骑将族）进行魔变化，之后会获得物理伤害减半的魔能力。他不仅攻高血厚，会主动上前进攻，特殊技的范围更是十分大，并且拥有包括复活杂兵、使攻击过的单位行动不能一回合以及把伤害提升 10% 这 3 个不同的魔奥义。由于想要秒掉**ヴォイドダ－ク**是不现实的，对付他前必须要准备一个会使用范围回复魔法的回复手。在他靠近前可以尽可能地清理一些杂兵，接近之后就尽全力集火 BOSS，其弱点是拳，可以让主角发动魔奥义用最终特殊技在一回合内连续输出，实力足够的话两到三回合内基本可以把 BOSS 消灭。

最终话-5 终末の鼓动

种族	LV	数量	备注
リ－ゼロッタ・ダ－ク	120	1	（BOSS）对自己提升被击破的同伴×25%的攻击力
ダ－クビット 0	4	リ－ゼロッタ・ダ－ク所受到的伤害减轻25%	リ－ゼロッタ・ダ－ク所受到的伤害减轻25%

如果在本章中杀死同伴 50 次以上，在通过本关后会出现选项，选择第二项则会触发结局“自害**の**选择”。最后一关的难度很高，由于 4 个**ダ－クビット**带有让**リ－ゼロッタ・ダ－ク**减轻伤害的魔能力，所以在对付**リ－ゼロッタ・ダ－ク**前必须先清理掉它们。不过需要注意的是，**ダ－クビット**会对我方使用各种异常状态魔法，一旦有角色中了必须及时解除。**リ－ゼロッタ・ダ－ク**的 HP 在 20W 以上，并且每当一个**ダ－クビット**被击倒，其攻击力就会提示 ×25%，最终伤害会变得非常高。因此要对付**リ－ゼロッタ・ダ－ク**就必须做好打持久战的准备，推荐主力都到了 300 级以上再来挑战，记得把主力的高伤害单体特殊技的威力都进行一定程度的强化，输出足够高的话一般两个回合内能够轮死 BOSS。

分支结局

多结局设定也是系列的传统了，本作也有不少分支结局穿插在了关卡之中，玩家在达成了这些结局之后变会回到进行关卡前，之后可以再正常进行关卡。分支结局的达成方法已经穿插在了流程之中，不过为了方便读者参考，这里再列出分支结局的所在章节，具体达成方法可以直接参考上文。

结局名称	达成章节
屈辱の败北	第1话
ウサリアの死	第4话
残念な结末	第11话
后継者の失格	第15话
自害の选択	最终话

通关后要素

“《魔界战记》系列”向来有个传统，那就是通关之后才是游戏真正的开始。而在本作的本篇通关后，迷你魔界中会追加用于合成道具的炼金屋，魔界战略会议、部队屋以及任务屋中也会有大量新内容追加，玩家不仅可以通过练武魔界、道具界和角色界锻炼角色以及装备，完成后日谈剧本，向着制霸修罗次元的目标进发，还可以完成与挑战关卡相关的任务。值得一提的是，挑战关卡并不是死磕就能通过的，都是需要动点脑子用上一点技巧才能过关。当然，除了进行这些通关后要素外，玩家也可以选择进行二

周目游戏，二周目时会有不少要素得到继承。下面就为大家详细介绍一下这些通过后的内容。

关于继承

游戏本篇通关后，与回想屋左下角的“时空**を**超**えし**者”对话就能进行二周目游戏。二周目游戏时除了能够继承玩家的游戏时间、所有角色的培养状况（包括装备、MANA、能力等）以及持有的道具以及HL外，还能够继承**ロ－ゼンクイ－ン**商会的商品RANK以及得意等级、魔界病院的HP·SP·战斗不能复活量以及奖品的获得情况、修罗次元的案内人配置、任务屋中以及接受的he已经完成的绿字任务、**チ－ト**屋的点数以及上限值、**イノセント**屋的相关设定、部队的扩张状况以及配属状态、记录屋he回想屋的记录。当然，魔界战略会议中的部分议题以及议员好感度也是可以继承的。

除了以上这些要素可以继承外，游戏中还有部分要素无法继承至多周目中，那就是修罗次元的攻略状态、练武魔界的攻略状态以及下载剧本的攻略状态。此外，任务屋中为接取得任务以及黑字任务的完成记录是无法继承的。

练武魔界

“练武”关卡也是系列的传统之一了，简单来说就是给玩家练角色的关卡。本作的练武魔界共有5关，都需要在魔界战略会议中通过了相关议题后才能挑战。与主线关卡一样，部分练武关卡初回配置会与以后的配置有所不同，不过一般来讲都是更方便于玩家练级的。值得一提的是，练武关卡的最后一关是解锁修罗次元议题的必要挑战之一。下面将会列出全练武关卡的解锁时机，不过后期练武关卡中敌人的实力较强，建议玩家做好准备后再来挑战。

关卡名称	可开启时期
第1の试炼	第8话以后
第2の试炼	第11话以后
第3の试炼	第15话以后
第4の试炼	后日谈
最后の试炼	通过后日谈剧本“恶しき凭依心篇”后

后日谈

后日谈相当于主线之后的追加剧情关卡，这些关卡与主线剧情无关，但会关系到一些剧情角色（比如游戏中的反派等）的加入以及一些额外奖励。此外，本作修罗次元的出现也和后日谈有关。下面就给出各后日谈剧本的解锁条件以及可获得条件，与修罗次元相关的剧本解锁条件过于复杂，会在下文中单独说明。

剧本名称	解锁条件	加入角色
ファントムコピ–篇	在魔界战略会议中通过议题“谜の魔界を调查したい！”	アサギ（之后与其对话可获得“MB9AS”）
咒いの魔女篇	在魔界战略会议中通过议题“兔兔魔界を复兴したい！”	マジョリタ
恶しき凭依心篇	咒いの魔女篇通过后，在魔界战略会议中通过议题“强大な魔力の原因を追いたい！”	ヴォイド（之后与其对话可获得“魔枪アベントシェ–レ”）
修罗次元の恶魔篇	在魔界战略会议中通过议题“新たな敌と战いたい！”（议题出现条件见下文）	ゴルディオン

修罗次元

修罗次元也是系列的老传统要素了，相当于游戏的Very Hard模式，也可以理解为游戏的真正形态。本作的修罗模式开启方法要简单不少，只需要完成固定的任务就会出现相关的议题了，议题通过后再与迷你魔界的ゴルディオン对话就能开启修罗次元。修罗次元的敌人强度非常之高，玩家的角色到达9999级以后也依然无法做到安心挑战，因此挑战修罗次元之前，还需要在道具界提升装备数值以及通过榨取俘虏获得的魔力来提升角色的能力值，不过在修罗次元中可以获得游戏中的最强道具与装备。下面就会列出修罗次元解锁必须通过的任务以及这些任务的解锁条件供各位玩家们参考。

任务名称	出现条件
荒々しい挑战者	任务“血に饥えた魔窟”达成后
丽しき刺客	任务“アイテムの神样”达成后
求めるは胜者のみ	任务“キャラ界制霸”达成后
始まりを告げる者	任务“魔界调查を极めよ”达成后

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

角色养成心得

角色养成一直是“《魔界战记》系列”的最大乐趣之一，也是游戏中最值得挖掘的要素。下面笔者将为大家系统讲解一下本作中角色育成的具体操作流程，以及各个方面的角色育成技巧。

角色养成的具体流程

众所周知，“《魔界战记》系列”的游戏过程大致能够分为两个阶段，第一阶段为开启修罗次元前，即包括通关前的流程以及日后谈部分，而第二阶段就是开启修罗次元后了。对于第一阶段，利用流程中的一些地图快速练级就能轻松通过。但是到了第二阶段，敌人的超高能力值就算是满级的角色都难以对付，这样就要用到转生、榨取魔力、取得最强装备等方法来提升角色的能力值了，下面就为大家介绍一下整个游戏的角色培养流程。

①、使用前期练级法进行练级，在不断提升实力的过程中推进主线、完成后日谈并直到开启修罗次元。

②、开启修罗次元后首先将主力的副职业全部练满（用到炸色块练副职业法），之后通过不断将角色练到 9999 级再转生的办法提高角色基础值以及满级能力上限。

③、当主力角色基础值全部在 1100 以上后，将其放入满级的“四天王”部队，保证角色的能力成长率增加 100%，并从 1 级再次练到 9999 级，这样角色的满级能力就能达到 1000W 以上。

④、不断捕获修罗次元练武 4 的 9 只熊并榨取魔力的方法获得魔力药水，再让角色不断喝下魔力药水（利用“气配达人”可以一次给 5 名角色喝）直到能力值再次增长 1000W。

⑤、利用各种魔能力以及“足轻队”使魔能力翻倍，使主力的能力值达到 4000W 以上。

⑥、通过跑修罗道具的道具界获得最强秘宝与最强武器，再通过进入它们的道具界不断提升装备的能力。

⑦、在超魔王级的角色界不断打败“心の暗”以及“邪悪さん”来提升装备适应性，使其达到 300% 的上限。

推荐养成角色

即便有各种快速养成法，在后期养成一名强力角色依然是一件十分耗费时间的事情。因此，挑选强力的角色进行培养就十分必要，首先要推荐的角色当然是我们的主角**キリア**，练他的主要原因是他有固有魔能力“破坏の力”，能够在复仇模式下提高 100% 的攻击力，此外其魔奥义还能是他获得 1 回合 3 动的能力，而单体固有技的伤害也十分可观，绝对可以成为玩家踏破修罗界的主力；其次要推荐的是诸如贤者等带有全屏攻击的角色，其中推荐练的固有角色是**ウサリア**，一来自然是因为她的魔奥义对地方全体造成伤害，二来则是因为她能够魔变化成武器提升男主角的能力值。

前期练级法

前期的练级依然要依靠关卡里的经验值加成色块，60 级以前建议通过 2-1、3-4 这两个关卡练级，记得通过作弊屋调整敌人的强度。流程到第 8 话以后，先去尽快开启练武 1，在作弊屋中把敌人强度调到 1 星，之后就可以在练武 1 里刷 99 级的敌人了。不过一开始它们较难对付，可以考虑用塔攻击的特殊技（塔攻击特殊技只要不断使用塔攻击就能习得）来对付他们。具体可以先用 8 人塔攻击特殊技击破第一个敌人，之后再出击一名角色举起 8 人塔并用同样的方法再击破另一名敌人，之后再重复上述步骤。记得在作弊屋中调节经验值得获取率来提高升级效率，实力足够之后就可以让角色单刷了，通过这个方法一般可以把角色练到 300 级左右。

当然，如果玩家要练到 9999 级，光靠上面的方法是不够的。为此我们要做一些前期准备，首先把部队屋中的“**イノセントお世话部队**”、“**ハンタ－チ－ム**”升满，之后在无罪住人屋（**イノセント屋**）的牧场培养技上达屋、EXP 增加屋、装备上达屋这三种无罪住人（**イノセント**），具体的培养方法先把无罪住人放到牧场中培养，待其成长到最大值后把它放回道具中，在道具界的 10 层选择**イノセント**强化路线，之后让“**ハンタ－チ－ム**”的成员收服无罪住人提升其成长界限，再把收服的同种类无罪住人融合，之后把同种类的无罪住人放在牧场里成长并让他们生出新的无罪住人，之后再重复之前的步骤，直到达到上限。其中 EXP 增加屋的上限为 900，其他两个为 1900，把它们移动到需要培养的角色的装备上，之后经验值的获得倍率就会成倍增长，并且可以快速提升特殊技以及装备的熟练度了，记得在作弊屋中根据需要调整倍率（同样的方法也适用于快速获得 MANA 和 HL）。通关之后建议用来提升等级的关卡为练武魔界的最终试炼，重复挑战该关卡时遇到的敌人经验值极高，不过它们的能力可以让低于其最大 HP 的伤害无效，所以必须在角色练到一定等级后再来挑战。

后期快速提升等级与副职业法

如果玩家已经开启了修罗次元的话，可以先提升炼金部队的等级到最大，之后就能炼金出道具修罗“**エクレア**”（即红色的**エクレア**）。之后我们需要利用到特殊技“**ジオブラスト**”，该特殊技的效果是破坏一个指定的色块，而剧情角色**イジナ**可以直接习得。可以让**イジナ**作为部队“特殊技教导队”的队长，其他角色作为队员，这样其他角色就能直接使用特殊技“**ジオブラスト**”了。之后我们就要在作弊屋把敌人强度调整到 20 星，再将经验值获取率调至 1000%，之后进入修罗“**エクレア**”的道具界，用“**モグ－ル** 5”或“**モグ－ル** 10”快速跳转层数找到有色块的关卡，让需要练的角色用“**ジオブラスト**”破坏色块，之后就会看到角

色的等级与副职业等级飞快提升了，提升完一次后，只需要用“**デ－ル**”脱出即可，想要再练的话只需要不断进入道具界/返回迷你魔界直到刷出色块，记得固有角色的副职业练满后去“魔界战略会议”进行更换，而泛用职业练满后要利用“转生”来更换副职业。值得一提的是，本练级法要用到的道具都能在满级的“炼成屋”中制作，记得提前将“炼金研究部队”的等级升满。

榨取魔力提升能力法

由于敌人捕获与劝降系统的加入，导致本作多出了榨取魔力药水这一快速提升我方能力值的新方法。不过想要利用高效率地利用魔力药水提升能力值，也必须到游戏后期才行。首先，要将部队屋中的“捕获部队”和“捕虏说得部队”的等级升满，这样便能够大大提高捕获以及说得的效率。最好的捕获用关卡为修罗难度的练武4，关卡中正好有3×3分布的9头熊，不过20星强度下的熊实力强劲，并不是轻易能够捕获的。推荐用副职业全部练满的男主角作为捕获手，各项基础能力值最好已经在1000W以上。之后，就要给实行捕获的主力装备魔能力了。其需要装备的泛用魔能力便是那些提升能力值的魔能力，诸如**ヴォイド**的“**バイオレンド**”、侍的“死狂い”、猫娘族的“舍て身”、暗黑骑士的“**ヘビ－スタンス**”等，提升完后的能力值最好在2000W以上。固有魔能力方面，推荐装备提升伤害的魔能力。而这些魔能力中，除了“**バイオレンド**”需要让**ヴォイド**通过角色界后做成秘传书学习，其余魔能力均能够在副职业Master后去技能屋习得。当然，玩家也可以装备诸如“**マナの枯竭**”、“不安定な力”、“胜利の味”等需要通过角色界随机习得或完成普通任务才能获得的魔能力。装备方面，由于要使用移动提伤的魔能力，所以推荐装3双鞋子，武器则推荐装备带有“**スイカ**割り屋”的恶搞武器**スイカ**作为副武器，另外再装备一把高威力的剑武器为主武器（剑的伤害判定依据为攻击力，有助于提高伤害）。此外，我们还需要准备5只学习了魔能力“自我牺牲”的高阶珍茸族，以及一个习得了范围是3×3特殊技的**ガンナ－**，还有3个天使兵（邻接在主角身旁提升能力）。有了这些之后，我们便可以开始抓熊了。

下面介绍一下具体的抓熊步骤，首先让主角和5只珍茸族出击，用另外一名角色消灭己方的珍茸族，男主角进入复仇状态提升能力。之后将男主角移动到9只熊的后方，再让3名天使兵包围主角，之后让**ガンナ－**出击，用范围攻击登陆熊，之后让男主角使用最高级的捕获术，这样就能一举抓到9只熊了。重复以上步骤，抓满128只后就去说得屋说得熊，再把它们榨取成1瓶魔力药水。此时再准备1名已经习得了“气配りの达人”的**メイド**，这样**メイド**就能同时对包括其自身在内的5名角色使用道具了。之后找一张地图，让需要提升能力的角色包围住**メイド**，**メイド**使用魔力药水同时提升5人能力。之后再重复抓熊喝药水的步骤，直到角色能力值再次提升了1000W（一般用时在3至4小时左右）。

最强装备相关

同样需要利用到道具“修罗**エクレア**”，这是较容易获得的修罗道具中道具Rank（一下简称IR）较高的。之后玩家可以通过走修罗道具界提升道具等级，之后玩家就可以在该道具界中的敌人身上偷到IR39或IR35的次强装备。之后去跑次强装备的道具界，把装备LV提升到85以上，RARE提升到50以上（LV和RARE的要求可能没这么高，达到这样比较保险。），之后到达该道具界的100层，就能在100层遇到的道具神2（**アイテム**神2）身上便携带着IR40的装备，之后从其身上偷取即可。需要注意的是，如果玩家在第99层使用**デ－ル**脱出的话，再次挑战时道具神2仍然会携带IR40的装备，但在100层脱出再回来时该装备就会消失。下面就给出所有次强装备、最强装备的名称，以供各位玩家参考。

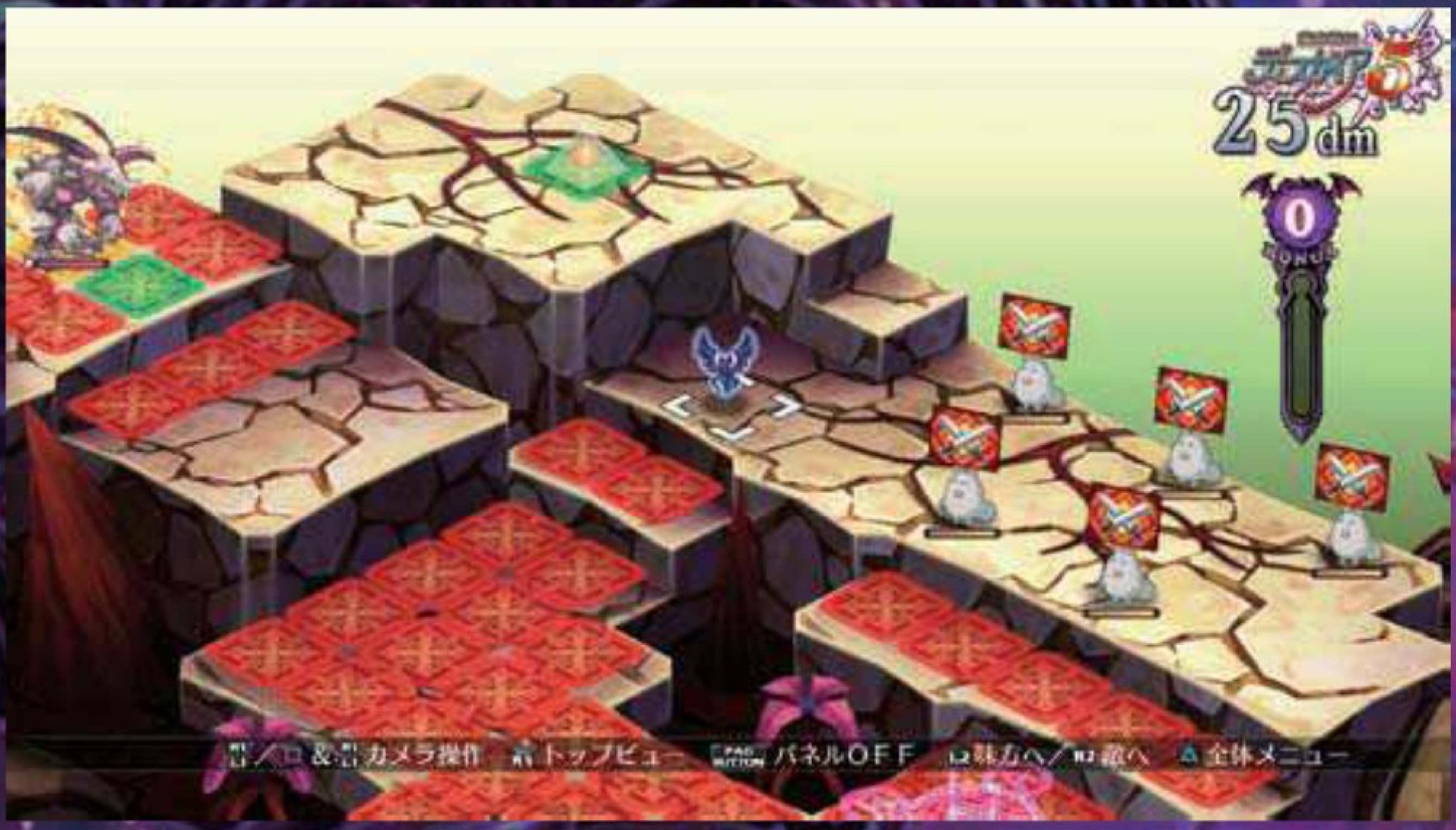
种类	次强武器	最强武器
拳	アムルテン	フリ－ムスルス
剑	魔剑良纲	バ－ルソ－ド
枪	ドリルエンペラ－	霸枪ディアルグ
弓	魔神の大弓	ディヴァイン
铳	波动粒子魔炮	アクケルテ
斧	テスカトポリカ	ジリオンズバスタ－
杖	ソロモンの杖	ジエネシスワンド
魔物（ATK）	ウロボロスの环	バ－ルボディ
魔物（INT）	觉醒の勋章	暗黑银勋章

种类	次强防具	最强防具
铠	イ－ジスの盾	ヘラクレスの铠
秘宝	アルカディア	トラペゾヘドロン

挑战关卡

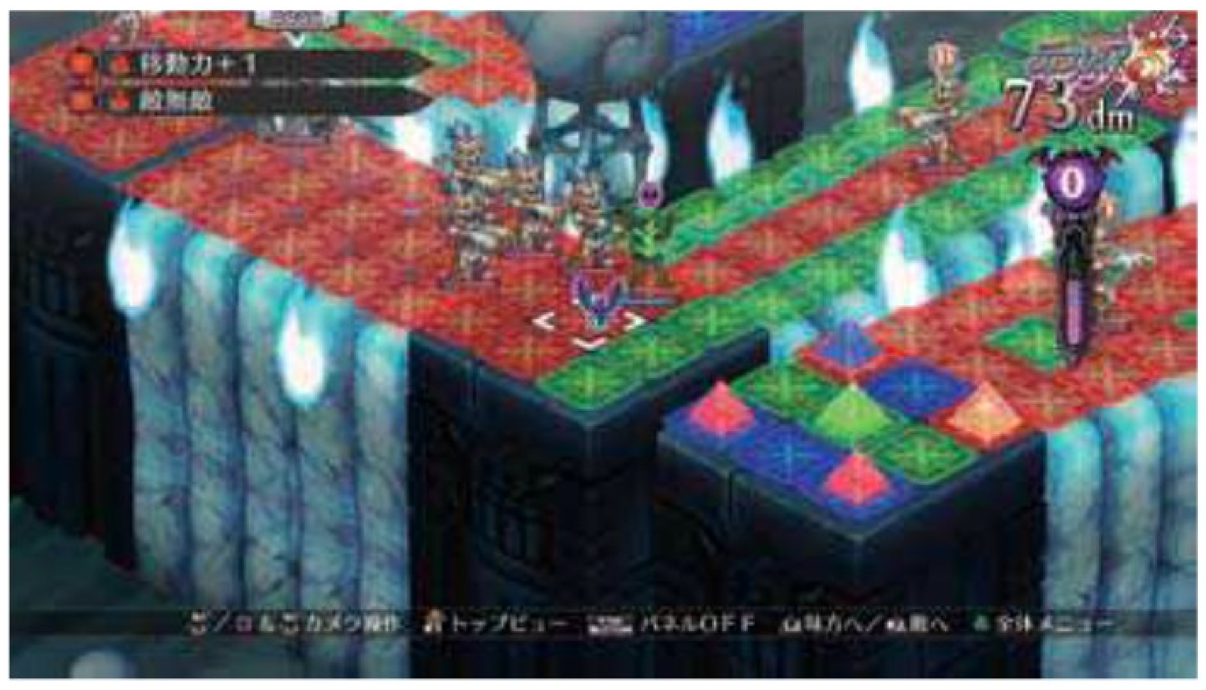
渴血魔界

开场后等待几回合，作为增援出现的ラッキ－ボ－ド会自己走到带有伤害扩散效果的黄色带上，之后用高威力的特殊技将其击破，远处的双龙族也会被干掉。如果场地上还有其他的ラッキ－ボ－ド，把它们清理掉后即可过关。



葬灵魔界

敌人全部处于带有无敌效果的色带上，因此本关要优先破坏掉色块。只需出击一名强力角色即可，注意为其装备带有耐毒效果的装备或魔能力，第一回合先让角色在出击点结束回合，第二回合才能开始行动。由于敌方单位都带有拦路的魔能力“绝对防御线”，所以在行动时必须把拦路的敌人利用位移特殊技或投掷移开，前进到地图末尾后将消除色块投掷到青色块上，之后再解决敌人即可。



业雪魔界

看似较难的一关，但其实非常简单。敌方プリニ－只需要3回合走到黄色的砖块上就会导致我方强制失败，并且我方的移动和投掷都受到限制。不过我们只需要让一个人形飞行单位装备3双移动力为3的鞋子，在第2回合就赶到黄色砖块旁，再把黄色砖块扔到下方的蓝色块上，这样不仅防止了强制失败，还破除了地形上的无敌效果，之后把プリニ－干掉就能过关。

牙龙魔界

十分简单的一关，由于色块效果，我方只能出击一人，但敌人实力说实话并不算强，让一名能力值较高的角色出击便可，2回合内干掉修罗姬不成问题。

红の缚砂魔界

本关的敌人是众多的1血枪手，我方只能在出击点行动，不过敌人全部都邻接在一起。本关最简单的对策就是让ウサリア积攒复仇槽后用魔奥义一发清屏。当然，也可以利用女格斗家的特殊技“猛蛇鸣动冲”或带有魔能力“波纹力”的角色用强力攻击来击打出击点前的蓝色块，这样就能把伤害传递给邻接的敌人了，全灭敌人后轻松过关。

ダークテスタメント

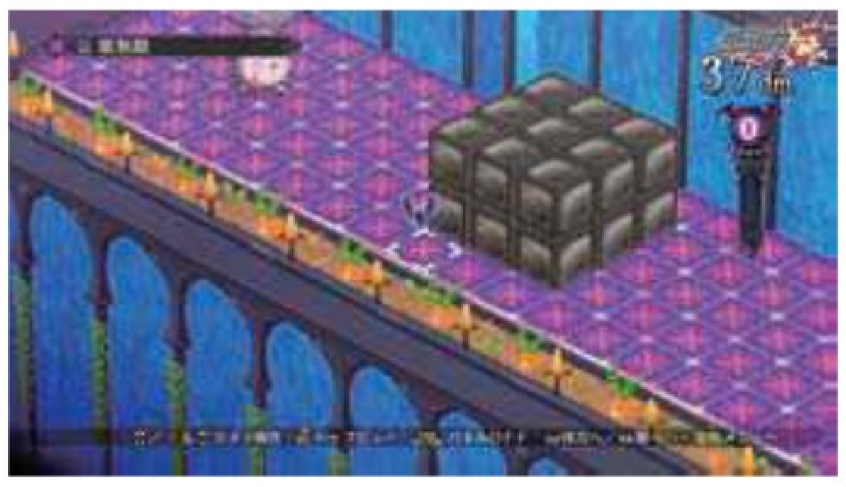
本关并没有什么特别的地形，但BOSS**リリス**的魔能力“羞耻心”会根据场上男性单位数降低我方能力值，因此要优先击倒。我方能力较强的情况下想要过关十分轻松，也可以利用全屏攻击快速结束战斗。

灼热魔界

我方实力较强的情况下可以直接利用全屏魔奥义解决敌人，而正常的打法则是一开始先把地图左侧的黄色块扔到黄色带上让其他角色破坏，等到第9回合后赶到地图右上角破坏带有超侵蚀效果的色块，之后再慢慢对付敌人便可。

兔兔魔城

下层的敌人处于无敌地形上，而且色块也不容易破坏，不过打法依然简单，只要把下层的砖块搭成通往上层的桥，等下层的敌人走上来后直接把敌人全灭就能过关。



绚烂魔界

红色带在第2回合就会带有禁止进入效果，所以在这之前就要利用叠罗汉以及塔移动等方式迅速越过红色带区域。不过由于之后绿色带区域也会带有我方伤害100%的效果，所以率先让主力到达中央区域才是最明智的选择。到达中央区域后，只需要等待敌人接近即可，和主线流程一样，场景中依然会出现随机的激光攻击，需要注意躲避。

绝花魔界

与敌人赛跑的关卡，地图尽头的黄色带上有强制过关的色块，紫色带上则有带强制游戏结束效果的色块，想要过关的话只需要在敌人走到紫色带之前，先让我方角色走到黄色带上即可。让一名移动力较高的角色穿3双移动力为3的鞋子，当然也可以借助魔能力“撤退技术”来提高移动力，之后直接顺着道路前进，如果敌人赶上来了，就用投掷把它往起点方向扔即可。

魔界档案馆

魔界战略会议议题一览

种类	名称	内容	必要マナ	出现条件
角色创建	名前を变えたい	更变角色的名字	0	最初/仅泛用型角色可用
	性格を变えたい	更变角色的性格（声音）	0	最初/仅泛用型角色可用
	转生したい	角色进行转生	100	魔界战略会议开放后
	サブクラスを设定したい	更变角色的副职业	0	最初/仅固有角色可用
	色变えを使いたい！	解锁更变角色颜色功能	100	最初
	色を变えたい	更变角色的颜色	0	议题“色变えを使いたい！”通过后
	もつと详细に色を变えたい！	解锁更变角色细节颜色功能	1000	任务“自分だけの色”完成后且最终话通过后
	色をも～つと变えたい	更变角色的细节颜色	0	议题“もつと详细に色を变えたい！”通过后
	变身キリアの色をも～つと变えたい	更变变身キリア的细节颜色	0	议题“もつと详细に色を变えたい！”通过后/キリア习得魔奥义后/キリア专用
	变身ウサリアの色をも～つと变えたい	更变变身ウサリア的细节颜色	0	议题“もつと详细に色を变えたい！”通过后/ウサリア习得魔奥义后/ウサリア专用
	バニ–セラフイ–ヌの色をも～つと变えたい	更变バニ–セラフイ–ヌ的细节颜色	0	议题“もつと详细に色を变えたい！”通过后/バニ–セラフイ–ヌ可用后/セラフイ–ヌ专用
角色强化	固有魔ビリティ–を装备したい	固有魔能力槽扩张	1万	最终话通过后
	ロ–ガンの魔奥义を传授されたい！	能够使用ロ–ガン的魔奥义	1000	最终话通过后/ロ–ガン加入后
	ギ–スの魔奥义を传授されたい！	能够使用ギ–ス的魔奥义	1000	最终话通过后/ギ–ス加入后
	ヘドラ–の魔奥义を传授されたい！	能够使用ヘドラ–的魔奥义	1000	最终话通过后/ヘドラ–加入后
	エリンダ–Zの魔奥义を传授されたい！	能够使用エリンダ–Z的魔奥义	1000	最终话通过后/エリンダ–Z加入后
	イヅナの魔奥义を传授されたい！	能够使用イヅナ的魔奥义	1000	最终话通过后/イヅナ加入后
	ドラムド–ンの魔奥义を传授されたい！	能够使用ドラムド–ン的魔奥义	1000	最终话通过后/ドラムド–ン加入后
	ブレイブの魔奥义を传授されたい！	能够使用ブレイブ的魔奥义	1000	最终话通过后/ブレイブ加入后
	元の魔奥义に戻したい！	恢复成原本的魔奥义	10	最终话通过后/习得他人魔奥义后
	魔奥义を返せ！	マジヨリタ解锁魔奥义“背神のマギア”	1万	后日谈“悪しき凭依心篇”通过后/マジヨリタ专用
网络相关	友达にアイテムをあげたい！	从好友处获得道具（1日1回）	50	最初
	みんなにニュ–スを届けたい！	将自己的信息分享给到其他魔界（其他玩家）	0	最初
迷你魔界相关	お店にもつと高いものが欲しい！	商店内贩卖品质更好的道具	30	最初
	ミニ魔界での操作キヤラを变更したい！	更变在迷你魔界内的操作角色	0	最初
	ミニ魔界では、プリニ–を休ませたい！	在迷你魔界中时，ウサリア从プリニ–身上下来	100	ウサリア加入后/ウサリア专用
	内なるものを解き放ちたい！	在迷你魔界中时，ウサリア处于变身状态	100	ウサリア加入后/ウサリア不处于变身状态时/ウサリア专用
	ミニ魔界での姿を元に戻したい！	在迷你魔界中时，ウサリア恢复原本的状态	100	ウサリア加入后/ウサリア处于变身状态时/ウサリア专用
	プリニ–を招待したい！	迷你魔界中出现大量プリニ–	5	最初
	プリニ–を追い出したい！	驱赶迷你魔界中的プリニ–	1	议题“プリニ–を招待したい！”通过后
	ラッキ–ボ–ドを招待したい！	迷你魔界中出现大量ラッキ–ボ–ド	10	最初
	ラッキ–ボ–ドを追い出したい！	驱赶迷你魔界中的ラッキ–ボ–ド	1	议题“ラッキ–ボ–ドを招待したい！”通过后

种类	名称	内容	必要マナ	出现条件
迷你魔界相关	ズルして乐したい!	迷你魔界中出现チ–ト屋	100	最初
	オリジナルマップを作りたい!	迷你魔界中出现マップエデイット屋	300	最初
会议相关	议员一览を见たい	确认参加会议议员的情报	0	最初
	男战士と筋トレしたい!	与男战士议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	女战士と练习したい!	与女战士议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	ドクロと勉强したい!	与男法师议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	魔法使と游びたい!	与女法师议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	男格斗家と修行したい!	与男格斗家议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	女格斗家と手合わせしたい!	与女格斗家议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	男僧侣に愈されたい!	与男僧侣议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	女僧侣に看护されたい!	与女僧侣议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	盗贼にハ–トを盗まれたい!	与盗贼议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	メイドさんにお世话されたい!	与侍从派议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	ア–チャ–さんに射抜かれたい!	与弓手派议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	ガンナ–に狙われたい!	与ガンナ–议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	忍者に会いたい!	与忍者议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	侍さんと死合いたい!	与侍议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	重骑士さんに守られたい!	与重骑士议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	魔法剑士と仲良くしたい!	与魔法剑士议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	天使の加护を受けたい!	与天使议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	教授の讲义を受けたい!	与教授议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	魔界斗士の试合が见たい!	与魔界斗士议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	バイレ–ツと冒险したい!	与海贼派议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	贤者の知慧を授かりしたい!	与贤者议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	暗黑骑士の力をりたい!	与暗黑骑士议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	プリニ–族を支配したい!	与プリニ–族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	小鬼族达を手怀けたい!	与小鬼族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	猪人族达を从えたい!	与猪人族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	兔斗族と驱けまわりたい!	与兔斗族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	妖精族と戏れたい!	与妖精族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	粘泥族でネトネトしたい!	与粘泥族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	寝子猫族を爱でたい!	与寝子猫族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	魔翔族と遭遇したい!	与魔翔族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	尸族に咬まれたい!	与尸族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	珍茸族をたべてみたい!	与珍茸族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	妖花族を鉴赏したい!	与妖花族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）`
	猫娘族とゴロゴロしたい!	与猫娘族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	冰栖族と漂いたい!	与冰栖族族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	夜魔族に诱惑されたい!	与夜魔族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	幻魔族に咒われたい！！	与幻魔族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	魔界贵族にワイロを渡したい!	与魔界贵族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	凶熊族を间近で见たい!	与凶熊族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	龙王族と燃え上がりたい!	与龙王族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	九尾族をモフモフしたい!	与九尾族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	双龙族をじゃれあいたい!	与双龙族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
	骑将族に从いたい!	与骑将族议员交流，提升好感度（1话1次）	100	最初（议员相关议题每次随机出现5个）
部队相关	新人教育部队を设立したい!	设立新人教育部队	50	部队屋解锁后
	チャネリング部队を设立したい!	设立チャネリング部队	50	部队屋解锁后
关卡解锁相关	练武魔界へ修行に行きたい!	解锁练武魔界“第1の试炼”	1000	第7话通过后
	练武魔界でもっと修行したい!	解锁练武魔界“第2の试炼”	5000	第10话通过后/“第1の试炼”通过后
	练武魔界でさらに修行したい!	解锁练武魔界“第3の试炼”	1万	14话通过后/“第2の试炼”通过后
	练武魔界でこれでもかと修行したい!	解锁练武魔界“第4の试炼”	5万	最终话通过后/“第3の试炼”通过后
	练武魔界で修行を极めたい!	解锁练武魔界“最后の试炼”	10万	后日谈“恶しき凭依心编”通过后/“第4の试炼”通过后
	谜の魔界を调查したい!	解锁后日谈“ファントムコピ–篇”	2500	最终话通关后
	兔兔魔界を复兴したい!	解锁后日谈“咒いの魔女篇”	5000	最终话通关后
	强大な魔力の原因を追いたい!	解锁后日谈“恶しき凭依心篇”	1万	后日谈“咒いの魔女篇”通过后
	新たな敌と战いたい!	解锁后日谈“修罗次元の恶魔篇”	5万	后日谈“恶しき凭依心篇”通过后/任务“荒々しい挑战者”、“丽しき刺客”、“求めるは胜者のみ”、“始まりを告げる者”完成后
其他	经验值を3倍にしたい!	下一场战斗获得的经验值变为3倍	5000	最初（注1）
	活跃したら褒めてほしい!	下一场战斗的MVP获得的经验值变为2倍	100	最初（注1）
	新人欢迎会をしたい!	下一场等级10一下的角色获得的经验值变为3倍	50	最初（注1）
	经验值を独り占めしたい!	下一场战斗获得的经验值被提案者独占	50	最初（1日1回）
	ボ–ナスゲ–ジをためたい!	以奖励槽为3的状态下开始下一场战斗	10	最初
	もっと良いボ–ナスが欲しい!	下一场战斗的奖励槽等级上升2	100	最初
	一触即发したい!	下一场战斗最初受到攻击的我方单位复仇槽增长到最大	50	最初
	うわべだけ仲良くなりたい!	下一场战斗我方全员的连携率变为100%	50	最初
	ド派手に爆发したい!	下一场战斗我方最初的爆炸范围增长5倍	1万	最初
	活动限界を超えたい!	下一场战斗我方的魔变化没有回合数限制	50万	最初
	プリニ–デ–を催したい!	下一场战斗出击角色只能为プリニ–，奖励全部变为稀有度较高的道具	10	プリニ–专用

种类	名称	内容	必要マナ	出现条件
其他	アサギ祭りを开催したい!	下一场战斗出击角色只能为アサギ（固）和アサギ（泛），奖励全部变为稀有度较高的道具	100	アサギ加入后/アサギ（固）或アサギ（泛）专用
	ヤバイ相手に挑みたい!	下一次道具界タマゴさん投下的内容必定为田中デスダ–ク零	1万	在道具界遭遇田中デスダ–ク零后
	总攻击をしかけたい!	下一次战斗的出击数变为20 0万	100万	最终话通过后
	マナを独り占めしたい!	下一次战斗全员获得的マナ被提案者独占	100	最初
	军资金が欲しい!	从议员处获得金钱	10	最初
	邪恶なあいつに挑み队!	下一次超魔王级难度的角色界里必定出现邪恶さん	1万	超魔王级角色界解放后/邪恶さん被击破后
	力のカケラを浓缩したい!	持有的力のカケラ都浓缩成每种1个	100	持有2个以上“力のカケラ”时
	魔力のエキスを浓缩したい!	持有的魔力のエキス都浓缩成每种1个	200	持有2个以上“魔力のエキス”时
	W魔チエンジを使いたい!	能够使用W魔变化	2000	魔变化10回以上后
	トロフィ–が欲しい!	获得斧武器“トロフィ–”，并解锁相关奖杯	5万	最初
	战力を增强しておきたい!	最大出击人数增加到11人	100万	最终话通过后
	もっと战力を增强したい!	最大出击人数增加到12人	250万	后日谈“ファントムコピ–篇”通过后/议题“战力を增强しておきたい！”通过后
	さらに战力を增强したい!	最大出击人数增加到13人	500万	后日谈“咒いの魔女篇”通过后/议题“もっと战力を增强したい！”通过后
	それでも战力を增强したい!	最大出击人数增加到14人	750万	后日谈“恶しき凭依心篇”通过后/议题“さらに战力を增强したい！”通过后
	これでもかと战力を增强したい!	最大出击人数增加到15人	999万9999	后日谈“修罗次元の恶魔篇”通过后/议题“それでも战力を增强したい！”通过后

注 1：此 3 个议题每次只能通过一个。　　**注 2：标注为红色的议题只需通过 1 次。**

道具会议议题一览

名称	内容	必要点数	出现条件
议员一览を见たい	查看参加会议的议员	0	最初
アイテムの名前を变えたい	更变道具的名字	0	最初
アイテムの见た目を变更したい	更变道具的造型	0	最初
固有イノセントを付け替えたい	更变道具的固有住人	0	最初/击败目标道具的道具神后
HP/SP/ATK/DEF/INT/RES/HIT/SPDを少し上げたい	道具的HP/SP/ATK/DEF/INT/RES/HIT/SPD增加，数值与击破1次道具将军获得的加成相同	1万	最初
HP/SP/ATK/DEF/INT/RES/HIT/SPDを上げたい	道具的HP/SP/ATK/DEF/INT/RES/HIT/SPD增加，数值与击破3次道具将军获得的加成相同	3万	最初
HP/SP/ATK/DEF/INT/RES/HIT/SPDをすごく上げたい	道具的HP/SP/ATK/DEF/INT/RES/HIT/SPD增加，数值与击破5次道具将军获得的加成相同	5万	最初
ジャンプ补正值を上げたい	道具的跳跃补正值上升5（最大加20）	3000	仅限装备品/道具等级20以上
移动力补正值を上げたい	道具的移动力补正值上升1（最大加3）	2万	仅限装备品/道具等级20以上
攻击射程を上げたい	道具的射程值上升1（最大加3）	2万	仅限武器/道具等级20以上
反击回数を上げたい	道具的反击回数上升1（最大加5）	8000	仅限武器/道具等级20以上
クリティカル率を上げたい	道具的会心率上升1（最大加5）	6000	仅限武器/道具等级20以上
POP.を增やしたい	道具的POP.增加1（最大为8）	2000	道具等级20以上
レアリティ–を上げたい	道具的RARE上升5（最大为100）	1万	道具等级20以上

全无罪住人一览

非固有住人

种类	名称	效果	最大值
状态上升系	HP强化屋	道具的HP根据住人数值上升	50000
	SP强化屋	道具的SP根据住人数值上升	50000
	ATK强化屋	道具的ATK根据住人数值上升	50000
	INT强化屋	道具的INT根据住人数值上升	50000
	HIT强化屋	道具的HIT根据住人数值上升	50000
	DEF强化屋	道具的DEF根据住人数值上升	50000
	RES强化屋	道具的RES根据住人数值上升	50000
	SPD强化屋	道具的SPD根据住人数值上升	50000
	クリティカル屋	会心一击时的伤害提升率根据住人的数值上升	100
	耐炎屋	炎属性耐性值的百分比根据住人数值提升	100
	耐风屋	风属性耐性值的百分比根据住人数值提升	100
	耐水屋	冰属性耐性值的百分比根据住人数值提升	100
	耐拳屋	拳武器耐性值的百分比根据住人数值提升	20
	耐剑屋	拳武器耐性值的百分比根据住人数值提升	20
	耐枪屋	拳武器耐性值的百分比根据住人数值提升	20
	耐弓屋	拳武器耐性值的百分比根据住人数值提升	20
	耐铳屋	拳武器耐性值的百分比根据住人数值提升	20
	耐斧屋	拳武器耐性值的百分比根据住人数值提升	20
	耐杖屋	拳武器耐性值的百分比根据住人数值提升	20
	耐魔物屋	魔物武器耐性值的百分比根据住人数值提升	20
组合系	たくましい屋	数值分ATK・HP根据住人数值上升	50000
	すばしっこい屋	道具的ATK・SPD根据住人数值上升	50000
	あたまいい屋	道具的INT・SP根据住人数值上升	50000

种类	名称	效果	最大值
组合系	がんばり屋	道具的ATK・INT根据住人数值上升	50000
	がまんづよい屋	道具的DEF・RES根据住人数值上升	50000
	ぶんなぐり屋	道具的ATK・HIT根据住人数值上升	50000
	ねらいうち屋	道具的HIT・SPD根据住人数值上升	50000
附加效果系	毒追加屋	通常攻击时会有住人数值×1%的几率使敌人陷入毒状态	100
	マヒ追加屋	通常攻击时会有住人数值×1%的几率使敌人陷入麻痹状态	100
	ド忘れ追加屋	通常攻击时会有住人数值×1%的几率使敌人陷入遗忘状态	100
	虚弱追加屋	通常攻击时会有住人数值×1%的几率使敌人陷入虚弱状态	100
	眠り追加屋	通常攻击时会有住人数值×1%的几率使敌人陷入睡眠状态	100
	萎缩追加屋	通常攻击时会有住人数值×1%的几率使敌人陷入缩小状态	100
	魅了追加屋	通常攻击时会有住人数值×1%的几率使敌人陷入魅惑状态	100
耐性系	耐毒屋	防御时陷入毒状态的几率减少住人数值×1%	100
	耐マヒ屋	防御时陷入麻痹状态的几率减少住人数值×1%	100
	耐ド忘れ屋	防御时陷入遗忘状态的几率减少住人数值×1%	100
	耐虚弱屋	防御时陷入虚弱状态的几率减少住人数值×1%	100
	耐眠り屋	防御时陷入睡眠状态的几率减少住人数值×1%	100
	耐萎缩屋	防御时陷入缩小状态的几率减少住人数值×1%	100
	耐魅了屋	防御时陷入魅惑状态的几率减少住人数值×1%	100
取得量增加系	技上达屋	特殊技经验值的获得量提升住人数值×1%	1900
	ヘル增加屋	ヘル的获得量提升住人数值×1%	300
	マナ增加屋	マナ的获得量提升住人数值×1%	300
	EXP增加屋	经验值的获得量提升住人数值×1%	900
	装备上达屋	装备熟练度的获得量提升住人数值×1%	1900

固有住人

名称	效果	附带装备	获得方法
斜め45度屋	通常攻击时回复自身的异常状态	面白武器(拳)：テレビ	道具界奖品
スイカ割り屋	攻击时伤害提升50%、命中率减少50%	面白武器(拳)：スイカ	道具界奖品
ドッキリ屋	攻击对象无法反击	面白武器(拳)：パイ	道具界不可思议的小屋“パイ部屋”
ラリ–屋	反击回数提升5	面白武器(剑)：テニスラケット	道具界奖品
ひなたぼっこ屋	攻击时50%几率使攻击对象陷入睡眠状态	面白武器(剑)：ひまわり	道具界奖品
つっこみ屋	攻击时50%几率使攻击对象陷入遗忘状态	面白武器(剑)：ハリセン	道具界奖品
やさしさ差し伸べ屋	受到魔法攻击的伤害减轻20%	面白武器(剑)：伞	道具界奖品
体に良い屋	通常攻击时伤害与回复反转	面白武器(剑)：天然イワシ	道具界奖品
秘密特训屋	全状态成长率提升10%	面白武器(剑)：のぼり旗	道具界奖品
ふりまわし屋	通常攻击的攻击回数提升1	面白武器(剑)：ネギ	道具界奖品
花より团子屋	回合结束时回复5%的自身SP	面白武器(剑)：三色团子	道具界奖品
ぺろぺろ屋	减少攻击对象受到伤害25%的SP	面白武器(剑)：たてぶえ	道具界奖品
恋焦がれる屋	攻击时25%几率使攻击对象陷入魅惑状态	面白武器(剑)：花束	道具界奖品
掘りまくり屋	从背后攻击时伤害提升30%	面白武器(枪)：スコップ	道具界奖品
ゴシゴシ屋	通常攻击时回复攻击对象的异常状态及状态低下	面白武器(枪)：デッキブラシ	道具界奖品
ハウリング屋	攻击时50%几率使攻击对象陷入麻痹状态	面白武器(枪)：マイク	道具界奖品
マナ泥棒屋	对地方单位攻击时获得击破获得マナ量10%的マナ	面白武器(枪)：绘笔	道具界奖品
叩くべからず屋	受到物理攻击的伤害减轻20%	面白武器(枪)：标识	道具界奖品
火事场屋	HP30%以下时能力提升30%	面白武器(枪)：缠	道具界奖品
突きん棒屋	攻击时回复3%的自身HP	面白武器(枪)：铦	道具界奖品
目潰し屋	攻击后对象单位的HITを减少50%(持续3回合)	面白武器(枪)：ピ–スサイン	道具界奖品
食べやすい屋	通常攻击击破敌方单位后回复30%的自身HP	面白武器(枪)：先割れスプ–ン	道具界奖品
やさしくして屋	受到的伤害减轻10%	面白武器(弓)：タンバリン	道具界奖品
トゥギャザ–屋	连携率变为100%	面白武器(弓)：フラワ–サ–クル	道具界奖品
バランス屋	全属性耐性、全武器耐性变为0	面白武器(弓)：やじろべえ	道具界奖品
部屋干し屋	全装备适应性提升20%	面白武器(弓)：ハンガ–	道具界奖品
レインボ–屋	星属性外全属性耐性提升50%	面白武器(弓)：虹	道具界奖品
みやび屋	奖励槽上升率提升5%	面白武器(弓)：扇子	道具界奖品
降伏劝告屋	击破对象投降几率提升30%	面白武器(铳)：メガホン	道具界奖品
水游び屋	攻击时冰属性伤害提升20%	面白武器(铳)：水铁炮	道具界奖品
秘传のスパイス屋	攻击时随机一项状态提升10%(持续3回合)	面白武器(铳)：カレ–	道具界奖品
ごっこ屋	攻击时对方单位剩余HP至少1	面白武器(铳)：割箸铁炮	道具界奖品
产まれる屋	道具界敌人被击破时，下一层タマゴさん出现率提升5%	面白武器(铳)：にわとり	道具界奖品
すべり屋	攻击后对象单位的移动力减少1(持续3回合)	面白武器(铳)：バナナ	道具界奖品
パニッシュ屋	从背后进行通常攻击时对象单位的HP减少1/3	面白武器(斧)：ピコピコハンマ–	道具界奖品
甘い诱惑屋	回合结束时回复5%的自分HP	面白武器(斧)：ペロペロキャンディ–	道具界奖品
ねこばば屋	击破敌方单位时30%的几率获得对手的装备品	面白武器(斧)：肉球スティック	道具界奖品
スクラッチノイズ屋	攻击时25%几率使攻击对象陷入虚弱状态	面白武器(斧)：ギタ–	道具界奖品
はつけよい屋	地图上我方魔物型单位的攻击力提升10%	面白武器(斧)：军配	道具界奖品
お前がNo.1屋	将邻接单位基础能力的1%加算到自身状态上	面白武器(斧)：トロフィ–	魔界战略会议通过相关议题
昆虫の王者屋	投掷射程提升1	面白武器(斧)：カブトムシ	道具界奖品
魅惑の肉汁屋	必定优先攻击	面白武器(斧)：骨付き肉	道具界奖品
いやされ屋	攻击后对象单位的ATK减少30%(持续3回合)	面白武器(杖)：ぬいぐるみ棒	道具界奖品
ふわふわ屋	自身的移动类型变为飞行	面白武器(杖)：风船	完成任务“トップの魔法”

名称	效果	附带装备	获得方法
やぶへび屋	不容易受到敌方攻击	面白武器(杖)：とぐろ棒	道具界奖品
なご屋	攻击时、攻击时25%几率使攻击对象陷入缩小状态	面白武器(杖)：エビフライ	道具界奖品
リベンジ屋	关卡开始时复仇槽上升20%	魔界调查团获得的IR40武器	魔界调查
燃えたぎる屋	攻击附带炎属性	非固定	装备屋购买、关卡奖励
凍える屋	攻击附带冰属性	非固定	装备屋购买、关卡奖励
吹きすさぶ屋	攻击附带风属性	非固定	装备屋购买、关卡奖励

全固有任务一览

名称	达成条件	报酬	触发条件
キリアさんの战斗讲座	最初	渴血魔界（干上がる荒野）过关	500ヘル最初
投げの鬼魔王、再び！	渴血魔界（复仇の鬼魔王）过关	角色加入：ロ–ガン	第3话开始后
キノコの王に挑战	魔ツシュル–梦魔界（キノコの王样）过关	角色加入：エリンダ–Z	第5话开始后且达成“投げの鬼魔王、再び！”
目觉めし龙魔王	牙龙魔界（目觉めし龙魔王）过关	角色加入：ドラムド–ン	第7话开始后且达成“投げの鬼魔王、再び！”
夸り高き不沈城塞の王	不沈城塞ドゴ–ル（夸り高き王者）过关	角色加入：ブレイブ	第13话开始后且达成“投げの鬼魔王、再び！”
盗みのスペシャリスト！	格斗家职业等级2以上	盗贼雇佣可能	最初
见习い狩人	战士与僧侣职业等级2以上	ア–チャ–雇佣可能	最初
相棒を探している	战士与魔法使い职业等级2以上	ガンナ–雇佣可能	最初
暗杀の依赖を受けよう	盗贼解禁后	盗贼职业等级2以上且格斗家职业等级3以上	忍者雇佣可能
忠义を重んじる侍	ア–チャ–职业等级2以上且战士职业等级3以上	侍雇佣可能	ア–チャ–解禁后
铁壁の守护者	战士与格斗家职业等级3以上	重骑士雇佣可能	最初
魔法を操る战士	战士与魔法使い职业等级3以上	魔法剑士雇佣可能	最初
天界からの使者	魔法剑士职业等级2以上且僧侣职业等级3以上	天使兵雇佣可能	第12话开始后且魔法剑士解禁后
サンプル大募集！	メイド与ガンナ–职业等级2以上	教授雇佣可能	ガンナ–解禁后
リングのスタ–！	重骑士职业等级2以上且战士职业等级3以上	魔界斗士雇佣可能	重骑士解禁后
大宇宙の海贼たち	メイド职业等级3以上、ガンナ–和ア–チャ–职业等级2以上	パイレ–ツ雇佣可能	ガンナ–和ア–チャ–解禁后
英知の子	魔法剑士职业等级4以上且教授职业等级2以上	贤者雇佣可能	魔法剑士和教授解禁后
黑の骑士	魔界斗士、侍以及忍者职业等级2以上	暗黑骑士雇佣可能	魔界斗士、侍以及忍者解禁后
アサギたちのこれから	アサギ的LV500以上	アサギ雇佣可能	后日谈“ファントムコピ–编”通过后
イタズラ悪魔の足音	贡献任意道具×1	小鬼族雇佣可能	第2话开始后
オ–クのプライド	贡献任意道具×1	猪人族雇佣可能	第2话开始后
生真面目な战士	打倒3只小鬼族	兔斗族雇佣可能	第5话开始后
小さな友达	贡献妖精の粉×1	妖精族雇佣可能	第5话开始后
プルプルの秘密	贡献ふつうのドリン×1	粘泥族雇佣可能	第3话开始后
かわいい小动物だニャ。	贡献にぼし×1	寝子猫族雇佣可能	第4话开始后
ただの虫ではない！	打倒ア–チャ–×1	魔翔族雇佣可能	第4话开始后
レッツダンシング	贡献魔物武器（ATK）×1	尸族雇佣可能	第3话开始后
エリエリポコポコ	打倒キノコオブジェクト×3	珍茸族雇佣可能	第5话开始后
心、开いて	贡献回复道具×3	妖花族雇佣可能	第4话开始后
战いたいニャ！	贡献拳武器×5	猫娘族雇佣可能	第10话开始后
お家の条件	贡献带有按比例回复效果的回复道具×1	冰栖族雇佣可能	第6话开始后
魅惑のセクシ–悪魔	贡献あやしい触手×5	夜魔族雇佣可能	第9话开始后
幻魔族の悩み	贡献魔物武器（INT）×3	幻魔族雇佣可能	第5话开始后
贵族の心得	贡献山吹色のお果子×1、金の延べ棒×1	魔界贵族雇佣可能	第4话开始后
オラたち友达か？	贡献筋肉×3	凶熊族雇佣可能	第8话开始后
热き魂を求めよ	贡献炎属性武器×1	龙王族雇佣可能	最终话开始后
九尾の见返り	贡献秘宝×1	九尾族雇佣可能	第7话开始后
龙と秘宝	贡献オ–ブ(レア以上级别)×1	双龙族雇佣可能	第14话开始后
誓いの枪	贡献枪武器(レジエンド以上级别)×1	骑将族雇佣可能	第15话开始后
血に饥えた魔窟	通过关卡：练武魔界(最后の试练)×1	2500000ヘル	本编通过后
アイテムの神样	打倒アイテム神或アイテム神2×1	2500000ヘル	本编通过后
キャラ界制霸！	角色界通过：魔王级	2500000ヘル	本编通过后
魔界调查を极めよ	记录达成：魔界发现(Rank35以上)	2500000ヘル	本编通过后
荒々しい挑战者	通过关卡：渴血魔界(荒々しい挑战者)×1	4000000ヘル	“血に饥えた魔窟”达成后
丽しき刺客	通过关卡：业雪魔界(丽しき刺客)×1	4000000ヘル	“アイテムの神样”达成后
求めるは胜者のみ	通过关卡：红の缚砂魔界(求めるは胜者のみ)×1	4000000ヘル	“キャラ界制霸”达成后
始まりを告げる者	通过关卡：绝花魔界(始まりを告げる者)×1	4000000ヘル	“魔界调查を极めよ”达成后
魔神级にチャレンジ	角色界通过：恶魔级	角色界解放：魔神级	第7话开始后
魔王级に挑战しようぜ	角色界通过：魔神级	角色界解放：魔王级	本编通过后＆“魔神级にチャレンジ”达成后
超魔王级に挑め！	角色界通过：魔王级	角色界解放：超魔王级	修罗次元の恶魔编通过后＆“魔王级に挑战しようぜ”达成后
强いヤツはいないニャ？	状态达成：ATK 200	秘传书：打ち込み训练	第3话开始后
ボクは强いニャ！	状态达成：ATK 20000	秘传书：激打ち込み训练	"强いヤツはいないニャ？”达成后
见直してやるニャ！	状态达成：ATK 2000000	秘传书：猛烈打ち込み训练	"ボクは强いニャ！”达成后
最后の胜负ニャ！	状态达成：ATK 20000000	秘传书：超打ち込み训练	"见直してやるニャ！”达成后
硬さ自慢	状态达成：DEF 200	秘传书：タフガイ训练	第3话开始后
オマエ、硬いのか？	状态达成：DEF 20000	秘传书：激タフガイ训练	"硬さ自慢”达成后
おれを胁かすやつ	状态达成：DEF 2000000	秘传书：猛烈タフガイ训练	"オマエ、硬いのか？”达成后
おれの方が、硬い！	状态达成：DEF 20000000	秘传书：超タフガイ训练	"おれを胁かすやつ”达成后
一绪に勉强しませんか？	状态达成：INT 200	秘传书：ツメコミ学习	第3话开始后

名称	达成条件	报酬	触发条件
また勉强したいです	状态达成：INT 20000	秘传书：激ツメコミ学习	“一绪に勉强しませんか？”达成后
勉强しましょう！	状态达成：INT 2000000	秘传书：猛烈ツメコミ学习	“また勉强したいです”达成后
最后の勉强会	状态达成：INT 20000000	秘传书：超ツメコミ学习	“勉强しましょう！”达成后
愈して……	状态达成：RES 200	秘传书：瞑想训练	第3话开始后
ココロの砂漠に润いを	状态达成：RES 20000	秘传书：激瞑想训练	“愈して……”达成后
爱をもっとください	状态达成：RES 2000000	秘传书：猛烈瞑想训练	“ココロの砂漠に润いを”达成后
新たな恋へ	状态达成：RES 20000000	秘传书：超瞑想训练	“爱をもっとください”达成后
ボクは一流の盗贼！	状态达成：HIT 200	秘传书：射的训练	3话开始后
胜负だよ！	状态达成： HIT20000	秘传书：激射的训练	“ボクは一流の盗贼！”达成后
强がりの战い	状态达成： HIT2000000	秘传书：猛烈射的训练	“胜负だよ！”达成后
最后の大胜负	状态达成： HIT20000000	秘传书：超射的训练	“强がりの战い”达成后
にんにんにん	状态达成：SPD 200	秘传书：走り込み训练	第3话开始后
自信满々でござる	状态达成： SPD20000	秘传书：激走り込み训练	“にんにんにん”达成后
何者でござるか？	状态达成： SPD2000000	秘传书：猛烈走り込み训练	“自信满々でござる”达成后
忍者の意地	状态达成： SPD20000000	秘传书：超走り込み训练	“何者でござるか？”达成后
连携プレ-だブヒ！	伤害达成： 100000	クレイモアランス	第6话开始后
コンボだブヒ！	伤害达成： 1000000	ロケットパンチ	“连携プレ-だブヒ！”达成后
コンビネ-ションだブヒ	伤害达成： 10000000	ジャッジメントクロス	“コンボだブヒ！”达成后
オ-バ-キルだブヒ！	伤害达成： 100000000	サテライトレ-ザ-	“コンビネ-ションだブヒ”达成后
アイテムを集めてみよう	道具收集率：5%(任意稀有度)	カセゲ-ルEX	第5话开始后
乐しくコレクション	道具收集率：15%(任意稀有度)	カブトムシ	“アイテムを集めてみよう”达成后
コンプリ-トへの道	道具收集率：25%(任意稀有度)	扇子	“乐しくコレクション”达成后
特殊技を见よう！	记录达成：特殊技收集率10%	三色团子	第2话开始后
たくさん特殊技を见よう	记录达成：特殊技收集率25%	伞	“特殊技を见よう！”达成后
いっぱい特殊技を见よう	记录达成：特殊技收集率50%	虹	“たくさん特殊技を见よう”达成后
特殊技を使い込もう	记录达成：特殊技等级10	マナポ-ションI（レジエンド）	第2话开始后
特殊技と仲良くなろう	记录达成：特殊技等级20	マナポ-ションⅡ（レジエンド）	“特殊技を使い込もう”达成后
特殊技は亲友！	记录达成：特殊技等级40	マナポ-ションⅢ（レジエンド）	“特殊技と仲良くなろう”达成后
寝ても觉めても特殊技	记录达成：特殊技等级80	マナポ-ションⅣ（レジエンド）	“特殊技は亲友！”达成后
特殊技を极めよう！	记录达成：特殊技等级99	マナポ-ションⅤ（レジエンド）	“寝ても觉めても特殊技”达成后
特殊技を强化しよう	记录达成：特殊技强化LV3	ブラッドオ-ブ（レジエンド）	第2话开始后
技の威力と消费SP	记录达成：特殊技强化LV6	キングオ-ブ（レジエンド）	“特殊技を强化しよう”达成后
特殊技レベルを最高值に	记录达成：特殊技强化LV9	カオスオ-ブ（レジエンド）	“技の威力と消费SP”达成后
贮金の道は1ヘルから	记录达成：所持HL 100000	山吹色のお菓子（レジエンド）	第3话开始后
コツコツ励むのじゃ	记录达成：所持HL 1000000	金の延べ棒（レジエンド）	“贮金の道は1ヘルから”达成后
大富豪なのじゃ	记录达成：所持HL 1000000000	秘传书：生命保险	“コツコツ励むのじゃ”达成后
敌を捕获するのだ	记录达成：捕获 10	マナポ-ションIII（レジエンド）	第3话“毒素の补给所”开始后
数は多いほどいいのだ	记录达成：捕获 25	花束	“敌を捕获するのだ”达成后
捕获は乐しいぞ	记录达成：捕获 50	メガホン	“数は多いほどいいのだ”达成后
拳武器を使ってみよ	装备熟练度拳Lv15	秘传书：拳の技术	第4话开始后
拳武器はいいものだ	装备熟练度拳Lv30	秘传书：拳の师范	“拳武器を使ってみよ”达成后
拳武器を使いこなせ	装备熟练度拳Lv60	秘传书：拳名人	“拳武器はいいものだ”达成后
拳武器を极めるのだ	装备熟练度拳Lv90	秘传书：拳の极致	“拳武器を使いこなせ”达成后
拳のココロを宿すのだ	装备熟练度拳Lv100	スイカ	“拳武器を极めるのだ”达成后
最初の一步	装备熟练度剑Lv15	秘传书：剑の技术	第4话开始后
共に目指しましょう	装备熟练度剑Lv30	秘传书：剑の师范	“最初の一步”达成后
剑の道は险しい	装备熟练度剑Lv60	秘传书：剑名人	“共に目指しましょう”达成后
剑の道の先へ	装备熟练度剑Lv90	秘传书：剑の极致	“剑の道は险しい”达成后
ソ-ドマスタ-	装备熟练度剑Lv100	ネギ	“剑の道の先へ”达成后
目觉めよ、枪使い！	装备熟练度枪Lv15	秘传书：枪の技术	第4话开始后
枪は乐しいよ！	装备熟练度枪Lv30	秘传书：枪の师范	“目觉めよ、枪使い！”达成后
枪を使いこなそう！	装备熟练度枪Lv60	秘传书：枪名人	“枪は乐しいよ！”达成后
枪の真髓！	装备熟练度枪Lv90	秘传书：枪の极致	“枪を使いこなそう！”达成后
ランランランサ-？	装备熟练度枪Lv100	スコップ	“枪の真髓！”达成后
弓使い・初级编	装备熟练度弓Lv15	秘传书：弓の技术	第4话开始后
弓使い・中级编	装备熟练度弓Lv30	秘传书：弓の师范	“弓使い・初级编”达成后
弓の里の防卫队	装备熟练度弓Lv60	秘传书：弓名人	“弓使い・中级编”达成后
弓の里の成长	装备熟练度弓Lv90	秘传书：弓の极致	“弓の里の防卫队”达成后
守り手たちの师	装备熟练度弓Lv100	フラワ-サ-クル	“弓の里の成长”达成后
早打ち胜负だ	装备熟练度铳Lv15	秘传书：铳の技术	第4话开始后
简单だろう？	装备熟练度铳Lv30	秘传书：铳の师范	“早打ち胜负だ”达成后
铳にスパイスを	装备熟练度铳Lv60	秘传书：铳名人	“简单だろう？”达成后
待ち望むこと	装备熟练度铳Lv90	秘传书：铳の极致	“铳にスパイスを”达成后
神の手	装备熟练度铳Lv100	割箸铁炮	“待ち望むこと”达成后
时代は斧だ！	装备熟练度斧Lv15	秘传书：斧の技术	第4话开始后
师匠の技！	装备熟练度斧Lv30	秘传书：斧の师范	“时代は斧だ！”达成后
师匠が目标！	装备熟练度斧Lv60	秘传书：斧名人	“师匠の技！”达成后
オレが师匠に！？	装备熟练度斧Lv90	秘传书：斧の极致	“师匠が目标！”达成后
受け继がれる技	装备熟练度斧Lv100	肉球スティック	“オレが师匠に！？”达成后
勉强ってめんど-い	装备熟练度杖Lv15	秘传书：杖の技术	第4话开始后

名称	达成条件	报酬	触发条件
その魔法、面白そう！	装备熟练度杖Lv30	秘传书：杖の师范	“勉强ってめんど-い”达成后
见て见て、花火だよ-?	装备熟练度杖Lv60	秘传书：杖名人	“その魔法、面白そう！”达成后
私、すごいんだって！	装备熟练度杖Lv90	秘传书：杖の极致	“见て见て、花火だよ-?”达成后
トップの魔法使い	装备熟练度杖Lv100	风船	“私、すごいんだって！”达成后
フヌケばっかりニャ。	装备熟练度魔物（ATK）Lv15	秘传书：力の技术	第4话开始后
血が滚るニャ！	装备熟练度魔物（ATK）Lv30	秘传书：力の师范	“フヌケばっかりニャ。”达成后
猫娘流トレ-ニングニャ	装备熟练度魔物（ATK）Lv60	秘传书：力名人	“血が滚るニャ！”达成后
いつもウチの上を行く！	装备熟练度魔物（ATK）Lv90	秘传书：力の极致	“猫娘流トレ-ニングニャ”达成后
チカラがすべて！	装备熟练度魔物（ATK）Lv100	ブラックベルト	“いつもウチの上を行く！”达成后
パパを说得したいの	装备熟练度魔物（INT）Lv15	秘传书：知の技术	第4话开始后
パパが勘违いしてるの	装备熟练度魔物（INT）Lv30	秘传书：知の师范	“パパを说得したいの”达成后
パパに认めてほしいの	装备熟练度魔物（INT）Lv60	秘传书：知名人	“パパが勘违いしてるの”达成后
パパは心配性	装备熟练度魔物（INT）Lv90	秘传书：知の极致	“パパに认めてほしいの”达成后
パパとの约束	装备熟练度魔物（INT）Lv100	フォアサイト	“パパは心配性”达成后
防具も重要な装备品	装备熟练度铠Lv15	秘传书：铠の技术	第4话开始后
防具の性能はさまざま	装备熟练度铠Lv30	秘传书：铠の师范	“防具も重要な装备品”达成后
防具の组み合わせ	装备熟练度铠Lv60	秘传书：铠名人	“防具の性能はさまざま”达成后
防具とWMの效果	装备熟练度铠Lv90	秘传书：铠の极致	“防具の组み合わせ”达成后
ガ-ディアンズ	装备熟练度铠Lv100	加速装置	“防具とWMの效果”达成后
魔界の住人を増やそう	记录达成：魔界住人 10	经验值ポ-ションⅡ（レジエンド）	第3话“毒素の补给所”开始后
住人をさらに増やそう	记录达成：魔界住人 20	经验值ポ-ションⅢ（レジエンド）	“魔界の住人を増やそう”达成后
住人をもっと増やそう	记录达成：魔界住人 50	经验值ポ-ションⅣ（レジエンド）	“住人をさらに増やそう”达成后
魔界を调查するのだ	记录达成：魔界目录の魔界数 15	のぼり旗	第4话开始后
まだまだ调查するのだ	记录达成：魔界目录の魔界数 25	やじろべえ	“魔界を调查するのだ”达成后
魔界を调べつくすのだ	记录达成：魔界目录の魔界数 50	カレ-	“まだまだ调查するのだ”达成后
杀害トリック	通过关卡：渴血魔界(挑战关卡)×1	エクリプスワンド（レジエンド）	本编通过后
战友（とも）に眠りを	通过关卡：葬灵魔界(挑战关卡)×1	ロムルスの枪（レジエンド）	本编通过后
フリ-ダム！	通过关卡：业雪魔界(挑战关卡)×1	圣斧クロ-バ-（レジエンド）	本编通过后
果たし状	通过关卡：牙龙魔界(挑战关卡)×1	エリュトロン（レジエンド）	本编通过后
CHM77への招待	通过关卡：红の缚砂魔界(挑战关卡)×1	コスモガン（レジエンド）	本编通过后
俺、气になるッス！	通过关卡：ダ-クテスタメント(挑战关卡)×1	天使の勋章（レジエンド）	本编通过后
ク-ロンファイタ-！	通过关卡：灼热魔界(挑战关卡)×1	三年杀し（レジエンド）	本编通过后
うぎゃあああッ！！	通过关卡：兔兔魔界(挑战关卡)×1	サタンソ-ド（レジエンド）	本编通过后
アニキ最强最速传说	通过关卡：绝花魔界(挑战关卡)×1	フエンリルの牙（レジエンド）	本编通过后
裁きの时がキタ！？	通过关卡：绚烂魔界(挑战关卡)×1	名铠・八龙（レジエンド）	本编通过后
修罗の渴血魔界	通过关卡：渴血魔界(修罗关卡)×1	【修罗】ゆびぬき	修罗次元の恶魔编通过后
修罗の葬灵魔界	通过关卡：葬灵魔界(修罗关卡)×1	【修罗】さびた剑	修罗の渴血魔界通过后
修罗の毒乐园	通过关卡：毒乐园(修罗关卡)×1	【修罗】ウエイブスピア	修罗の葬灵魔界通过后
修罗の魔ッシュル-梦	通过关卡：修罗の魔ツシユルー梦魔界(修罗关卡)×1	【修罗】いばらの弓	修罗の毒乐园通过后
修罗の业雪魔界	通过关卡：修罗の业雪魔界(修罗关卡)×1	【修罗】ハンドブラスタ-	修罗の魔ツシユル-梦通过后
修罗の牙龙魔界	通过关卡：修罗の牙龙魔界(修罗关卡)×1	【修罗】ラブリュス	修罗の业雪魔界通过后
修罗の红の缚砂魔界	通过关卡：修罗の红の缚砂魔界(修罗关卡)×1	【修罗】ジュエルワンド	修罗の牙龙魔界通过后
修罗のダ-クテスタメント	通过关卡：修罗のダ-クテスタメント(修罗关卡)×1	【修罗】コブラツイスト	修罗の红の缚砂魔界通过后
修罗の灼热魔界	通过关卡：修罗の灼热魔界(修罗关卡)×1	【修罗】不气味な勋章	修罗のダ-クテスタメント通过后
修罗の兔兔魔界	通过关卡：修罗の兔兔魔界(修罗关卡)×1	【修罗】迷彩服	修罗の灼热魔界通过后
修罗の兔兔魔城	通过关卡：修罗の兔兔魔城(修罗关卡)×1	【修罗】根性ベルト	修罗の兔兔魔界通过后
修罗の不沈要塞ドゴ-ル	通过关卡：修罗の不沈要塞ドゴ-ル(修罗关卡)×1	【修罗】忍者のたび	修罗の兔兔魔城通过后
修罗の绝花魔界	通过关卡：修罗の绝花魔界(修罗关卡)×1	【修罗】ダ-クオ-ブ	修罗の不沈要塞ドゴ-ル通过后
修罗の绚烂魔界	通过关卡：修罗の绚烂魔界(修罗关卡)×1	【修罗】高级グラス	修罗の绝花魔界通过后
修罗の终焉の暗魔界外部	通过关卡：修罗の终焉の暗魔界外部(修罗关卡)×1	【修罗】筋肉スピリッツ	修罗の绚烂魔界通过后
修罗次元の王者	通过关卡：修罗の暗魔界内部(暴虐たる邪神)×1	【修罗】デビルリング	修罗の终焉の暗魔界外部通过后
自分だけの色	更变角色颜色10次	议题“もっと详细に色を变えたい！”出现	议题“色变えを使いたい！”通过后

奖杯攻略

“《魔界战记》系列”的白金难度向来不低，有不少奖杯以耗时费力著称。不过本次的《魔界 5》可以说比之前的作品好白了不少，主要原因是取消了收集相关的奖杯，而且修罗次元也比以前容易进入。而且由于加入了捕获系统以及喝药系统，获得强力角色的方法也不局限在练级和在道具界无限杀神提升装备数值了。

综述

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1

全奖杯难度	5/10
全奖杯所需时间	150 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	无
奖杯 BUG	无
特殊需求	无

推荐完美路线

1. 首先以主线流程为主，拿齐主线流程相关的奖杯，顺便借助前期练级关卡进行练级，当然也不要忘记一些解锁条件特殊但较为简单的奖杯。

2. 通关主线后可以先开始进行练级，确保主角实力能够开始打后日谈后优先完成后日谈，并获得开启修罗界的奖杯“いざ修罗次元へ”，之后再按照上文中的

提升能力法提升角色能力，在打完所有修罗关卡后获得奖杯“修罗を統べしもの”。

3. 角色实力足够后开始跑道具界和角色界顺便解锁与它们相关的所有奖杯。

4. 最后清理余下的一些特殊奖杯，具体的达成方法可以参考下文的详细奖杯攻略。

奖杯详解

全トロフィ－获得
白金

解锁条件 获得所有其他奖杯

第 1 话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇第 1 话

获得方法 流程必定取得

第 2 话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇第 2 话

获得方法 流程必定取得。

第 3 话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇第 3 话

获得方法 流程必定取得。

第 4 话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇第 4 话

获得方法 流程必定取得。

第 5 话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇第 5 话

获得方法 流程必定取得。

第 6 话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇第 6 话

获得方法 流程必定取得。

第 7 话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇第 7 话

获得方法 流程必定取得。

第 8 话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇第 8 话

获得方法 流程必定取得。

第 9 话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇第 9 话

获得方法 流程必定取得

第 10 话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇第 10 话

获得方法 流程必定取得。

第 11 话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇第 11 话

获得方法 流程必定取得。

第 12 话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇第 12 话

获得方法 流程必定取得。

第 13 话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇第 13 话

获得方法 流程必定取得。

第 14 话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇第 14 话

获得方法 流程必定取得。

第 15 话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇第 15 话

获得方法 流程必定取得。

最终话通过
铜杯

解锁条件 通过本篇最终话

获得方法 流程必定取得。

いざ修罗次元へ
银杯

解锁条件 突入修罗次元

获得方法 想要开启修罗次元就必须先通过后日谈的“修罗次元の恶魔篇”，而最后一关“灭亡の序曲”中的敌人相对较强，推荐玩家的主力们在 5000 级以上后再来挑战。值得注意的是，敌人中最强的修罗魔王**プリニ－**虽然不能被举起，但是也具有魔能力“爆发体质”，可以用我方的**プリニ－**对其进行诱爆轻松击倒，运气好的话还会伤及其他敌人。值得一提的是，可以先让**マジョリタ**通过魔界战略会议取回自己的魔奥义，其能力是让关卡中死去的地方角色变为我方，利用好的话战斗会简单许多。

修罗を統べしもの
金杯

解锁条件 制霸修罗次元

获得方法 修罗难度下的敌人强度很高，所以建议把主力的能力值提升到 2000W 后再作挑战。最终关卡 BOSS 的实力强劲，不做前期准备是很难战胜他的。由于只需要打败 BOSS 就能过关，所以用一回合秒杀 BOSS 的方法会更有效率。选择**キリア**作为主力输出，之后我们就要先来做一些前期准备，固有魔能力方面，首先要为**キリア**装备对单体伤害提高 50% 的魔能力“武士道”以及移动加伤的魔能力“**アサルトアタック**”，泛用魔能力则尽量装备提升能力值得魔能力，把主角的能力值提升到 4000W 左右，记得把主角放入“足轻队”。装备方面，推荐装备提升伤害但是降低命中率的**スイカ**为副武器，然后再装备一把高威力的剑，之后再装备 3 双移动力为 3 的鞋子。除了主力输出，我们还需要准备 5 只习得了魔能力“自我牺牲”的珍茸族，1 个习得了固有技“**マルチアタッカ－**”的贤者，还有一个习得了固有技“**アフタヌ－ンテイ－**”的**メイド**。

做好了前期准备就可以开始实战了，开场首先让**キリア**和**クリスト**出击，然后再让 5 只珍茸族出击，让另一名角色击破我方的 5 只珍茸族，之后**キリア**和**クリスト**进入复仇模式。此时先让**キリア**击破拦路的敌人，然后让**メイド**使用“**アフタヌ－ンテイ－**”让**キリア**再动，让贤者对**キリア**使用能让一次攻击变为两次的“**マルチアタッカ－**”，再让**クリスト**使用带有必中和必闪效果的魔奥义。此时让主角先移动到最远处，然后随便使用一个道具，之后使用魔奥义获得多余的 2 次行动回数，然后走到 BOSS 背后对其使用威力最强的特殊技，两次攻击行动共能造成 4 次伤害，一般 BOSS 就已经被带走了。如果没有被击倒，也可以再利用必闪撑过敌方回合，再进行一轮攻击便可。

ピョンピョン！
铜杯

解锁条件 在迷你魔界等地区跳跃超过 1000 次。

爱の铁拳
铜杯

解锁条件 在迷你魔界等地区殴打角色 100 次

获得方法 让角色加入“**ミニ**魔界生活支援部队”，之后就能殴打迷你魔界中的同伴了，100 次后跳杯。

ゴ－ル！
铜杯

解锁条件 在角色界到达了终点

恶魔的解决手段
铜杯

解锁条件 用暴力使魔界战略会议的议题通过

ボ－ナス总取り
铜杯

解锁条件 在一关中获得所有的额外奖励

任务の达人
铜杯

解锁条件 完成 20 个以上的任务

魔界战争胜利
铜杯

解锁条件 在道具界击退了别的魔界

获得方法 在道具界 10 层的“**ル – ト**管理人”处选择侵略者**ル – ト**能够提高其他魔界敌人的出现几率。

いでよミニ魔界!
铜杯

解锁条件 首次在关卡中召唤魔界

获得方法 首先必须有至少 1 条奖励槽，在关卡菜单中选择召唤**ミニ**魔界即可解锁，不过会消耗 1 条奖励槽。

トロフィ – 顶戴
铜杯

解锁条件 通过获得奖杯的议题

ジオマスタ –
铜杯

解锁条件 达成 5 次以上色变化连锁并全消

获得方法 在主线流程 2–3 中解锁，具体的解锁方法可以参考流程攻略部分。

1 亿 H L の诚意
铜杯

解锁条件 在魔界战略会议中支付了 1 亿以上的 HL

挫折
铜杯

解锁条件 有过一次“Game Over”

いい汤だな♪
铜杯

解锁条件 在道具界小屋调查了温泉功能

获得方法 可以在道具界 10 层的“**ル – ト**管理人”处选择小部屋出现**ル – ト**增加小部屋的出现几率，也可以让多名习得了魔能力“小部屋探索”的角色出击后在通过关卡来提升小部屋的出现几率。温泉屋出现后，调查温泉前面的标牌便能解锁奖杯。

捕获マスタ –
铜杯

解锁条件 俘虏捕获数超过 100 人

大魔界
铜杯

解锁条件 魔界中的居民超过 100 人

冒险家
铜杯

解锁条件 魔界发现回数超过 100 次

食べて大丈夫……?
铜杯

解锁条件 吃了放了 100 天以上的咖喱

获得方法 在咖喱屋制作一份咖喱，之后去进行 100 场战斗，看到放置天数达到 100 天了就把它吃掉，之后解锁奖杯。

恶魔寸剧
铜杯

解锁条件 看过 20 个以上的迷你事件

获得方法 每一章节的故事结束后就和迷你魔界中带有感叹号的剧情角色对话，进行 20 次后解锁。

魔奥义发动!
铜杯

解锁条件 初次发动了魔奥义

合体攻击だ!
铜杯

解锁条件 初次发动了合体特殊技

怒り爆发
铜杯

解锁条件 我方进入复仇模式 100 次以上

コンボマスタ –
铜杯

解锁条件 连击数 20 以上达成

获得方法 需要用 9 个弓箭手和 1 个枪手同时发动攻击，枪手的魔能力能够保证命中率，而弓箭手的魔能力会使他们在攻击后能够追加攻击。当然玩家也可以通过魔界战略会议中的议题直接把出击人数增加到 20 人，之后解锁该奖杯就很轻松了。

ボ – ナスマスタ –
银杯

解锁条件 一个周目中获得 50 个以上的关卡初回额外奖励

获得方法 要获得每一关的初回奖励，就必须要让奖励槽达到 9，提升奖励槽最简单的方法就是利用全屏攻击了。可以让主力通过魔界战略会议习得**イジナ**的全屏攻击魔奥义，然后再准备 5 只习得了魔能力“自我牺牲”的珍茸族。进入战斗后首先让主力出击，随后让另一名角色击破 5 只珍茸族，之后让主力使用魔奥义就能快速地一发全清。如果还是觉得麻烦的话，也可以通过使用提升奖励槽的道具（如**カセゲ – ル**等）来快速提升奖励槽。

ジョブマスタ –
银杯

解锁条件 解锁全部的泛用角色

获得方法 泛用角色的解锁需要通过完成相关的任务，具体任务的达成方法可以参考任务一览部分。

大金持ち
银杯

解锁条件 解锁的 HL 超过 100 亿

アイテム强化名人
银杯

解锁条件 将道具的等级提升到最大

获得方法 因为敌人强度的关系，推荐跑普通难道具的道具界而非修罗道具，道具的最大等级为 500，本作提升道具等级的方法主要是在道具界关卡中全清敌人顺便尽可能高地提升奖励槽。当然，也可以通过给角色装备魔能力“冒险心（在道具界中每前进 3 层，道具等级加 1）”，以及在道具界 10 层的“**ル – ト**管理人”处选择“**アイテム**强化**ル – ト**”来提高道具等级提升的效率。当然，想要快速地全清敌人，也可以利用奖杯“**ボ – ナスマスタ –**”中提到的魔奥义快速全清法，不过在这里还需要让 5 只珍茸族全部习得魔能力“**リッチデイモス**（需要让**マジョリタ**通过 5 次角色界将此技能做成秘传书）”，这样它们在每一层死亡 1 次后便会复活，以此达到循环利用的目的，利用全清敌人的方法能够极大提高道具界过关效率，奖杯解锁更为轻松。

キャラ强化名人
银杯

解锁条件 通过角色界的魔王级关卡

获得方法 角色界的不同难度需要通过依次完成相关任务解锁，具体可以参考上文中的任务一览部分。

思いがけぬ敌
银杯

解锁条件 在道具界打败鸡蛋中出现的 BOSS

获得方法 即打到田中**デスダ – ク**零，他会在道具界中乱入，普通模式下可以轻松打倒，但修罗难度下实力会变得很强，建议在普通道具界解锁该奖杯。如果玩家在道具界碰到过田中**デスダ – ク**零但没有打倒他，可以在魔界战略会议中通过相关议题，之后一次投掷鸡蛋中出现的敌人必定为田中**デスダ – ク**零。

究极の贵重品
银杯

解锁条件 获得了史诗级的道具

获得方法 即获得一件 RARE 值为 100 的道具，可以选择一件本来 RARE 值就为 50 的道具，提升 RARE 值的推荐方法是在道具界 10 层的“**ル – ト**管理人”处选择“侵略者发生**ル – ト**”，之后就会有很大几率遇到野良**ロスト**军团，打倒它们会提升道具的 RARE 值。当然，后期玩家也可以直接通过消耗道具点数召开道具会议的方式来直接提升道具的 RARE 值。

传说をこの手に
银杯

解锁条件 在道具界获得一把传说武器

获得方法 在道具界 10 层的“**ル – ト**管理人”处选择“小部屋出现**ル – ト**”能够提高小部屋的出现几率，传说武器只能在武器道具界中随机出现的小屋“传说**の**武器部屋”中获得，获得的武器种类与道具界所在的武器相同。传说武器需要达成以下两个条件才能获得：①普通道具界时，有一名角色目标武器种类的熟练度已经达到 40 以上；②修罗道具界时，已经获得了目标武器种类的最强武器（即 IR40 的武器）。

レベルの最果て
银杯

解锁条件 一名角色到达 9999 级

获得方法 建议通关后完成，具体的练级方法可以参考上文中的“角色养成心得”部分。

极大ダメ – ジ
金杯

解锁条件 给予敌人超过 100 亿的伤害（比例伤害及一击必杀除外）

获得方法 取得方法：可以利用连击达成，20 连击可以使伤害变为 3 倍，实际只需要打出 33 亿以上即可，注意让主要输出最后攻击。当然，也可以利用**マップエディット**屋的地形设置达成我方强化提升 200%、敌弱体化 –200%、攻击力提升 200%、防御力 –200%、属性耐性 –200% 的地形。此外，多利用提升攻击力的武器、魔能力以及辅助魔法也可以轻松解锁该奖杯。

文 宇宙人 美编 NINA

闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	Marvelous		动作
PS4	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS –少女达の选择–		日版
	2015年3月26日	本地1人、在线1~10人	对应年龄：17岁以上
	售价为：6463日元		

经历了两年时间《闪乱神乐 少女们的证明》终于迎来了她的正式续作，虽说这两年内经历了一款音乐游戏和3DS平台的“正统”续作《闪乱神乐2 真红》，但是无论论角色阵容还是对战的乐趣，笔者还是更喜欢这个乱斗对战型的系列。本期次世代专辑为大家带来本作的攻略，虽说原本还打算像前作那样写全角色网战心得，但无奈游戏发售至今在不停地发布更新补丁，每次更新都有较大的调整，甚至临近截稿前还更新了一次，实在很难保证写出来的内容严谨准确，而且也不能保证书上市之后还会不会改动，所以只好作罢。只好将内容重点放在系统详解以及详细白金攻略。

系统详解

基本操作

按键	作用
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	调整视角
○键	短距离冲刺，长按为奔跑
×键	跳跃
OPTION键	打开菜单
触控板	锁定敌人、发动合体飞翔乱舞
□	弱攻击
△	强攻击、投掷忍玉
十字键↑	注视
十字键←/→	切换锁定目标
十字键↓	强制脱离
L1键	忍转身
L1键+□键	秘传忍法1
L1键+△键	秘传忍法2
L1键+○键	绝・秘传忍法
R1键	防御
R1+△键	命驱

忍转身

系列的经典系统，玩家开始任务，或者在对战模式中重新归复之后，角色都会处于普通状态。蓄满一格忍法槽之后按L1键就能使用忍转身。发动忍转身的时候会有特殊的变身动画，变身动画可以按×键跳过，对战模式中不会出现变身动画。忍转身之后，角色不仅衣服会发生变化，攻击的连段也会相应改变，秘传忍法也要忍转身之后才能发动。还有飞翔乱舞能在空中打出绿圈，从而进行多次飞翔乱舞接续。

变身之后攻击能够积蓄阳属性的熟练度，熟练度会在过关之后清算。除此之外，发动忍转身能将HP回满，这是在没有道具的环境下——比如对战的时候——回复HP最有效的手段。

不过实战的时候还是要根据角色和战场情况来决定忍转身的时机，

比如某些角色普通状态战斗力比较弱，或者打剧情模式的时候要追求高评价，这时尽快就要判断是否应该发动忍转身。

命驱

与忍转身相对的另一个模式，在普通状态下按R1+△键，或者按住R1，触碰触控板中间发动。发动命驱之后，角色脱掉衣服进入泳装的状态。发动命驱不会消耗忍法槽，而且一开场就能使用。发动了命驱之后，该场战斗里面就不能再发动忍转身。对战模式中在死掉归复之前不能再使用忍转身。

命驱状态下角色的攻击力会大幅提升，同时防御力大幅下降。命驱状态的攻击属于阴属性，战斗结束后的清算画面会提升阴属性熟练度。此外攻击的连段也会发生变化——总的来说，每个角色的普通状态、忍转身和命驱三个状态下都有各自的一套出招表。命驱状态的连段轻攻击通常可以无限接续，但是能打出绿圈的吹飞攻击却比较少，使得进入飞翔乱舞状态会相对难一些。命驱状态下同样可以使用秘传忍法。

部分角色命驱状态的招式比忍转身要实用，所以实战里可以根据需要来选择命驱还是忍转身。不过值得一提的是，命驱因为攻击力高，在剧情模式里更容易达成高评价。

阴阳变华

其实就是属性熟练度系统，每个角色有阳、阴、闪三种属性，分别代表了忍转身、命驱和普通三种状态。这三种状态并不存在互相克制这么一说，只是在该状态下战斗，任务结束的清算画面里可以获得相应的熟练度提升，熟练度提升了之后就会解锁一些技能。使得角色在相应状态下能力有所加强。

各个熟练度效果

闪/闪乱属性

熟练度	效果
LV0（闪0%）	无效果
LV1（闪20%）	短冲刺无敌时间增加而且追加攻击判定。
LV2（闪40%）	防反有效判定时间延长。
LV3（闪60%）	获得经验值和报酬金额增加。
LV4（闪80%）	防御强化，更不容易被破防。
LV5（闪乱）	飞翔乱舞循环次数变成无限次，攻击力和防御力增加到1.5倍。

阳/阳乱属性

熟练度	效果
LV0（阳0%）	攻击力、防御力1.5倍。
LV1（阳20%）	短冲刺无敌时间增加并且追加攻击判定，飞翔乱舞循环次数增加到5次。
LV2（阳40%）	体力自动回复。
LV3（阳60%）	忍法槽自动回复。
LV4（阳80%）	攻击命中敌人时忍法槽增加量提升。
LV5（阳乱）	攻击力防御力提升到原来的2倍，受到攻击更不容易出现硬直。

阴/阴乱属性

熟练度	效果
LV0（阴0%）	攻击力增加到3倍，但是防御力下降到2/5。
LV1（阴20%）	短冲刺无敌时间增加并且追加攻击判定，飞翔乱舞循环次数增加到3次。
LV2（阴40%）	连击数的维持时间延长。
LV3（阴60%）	挑衅可以回复忍法槽。
LV4（阴80%）	挑衅可以回复HP。
LV5（阴乱）	攻击力增加到5倍，但是防御力下降到1/5，强制脱离消耗的HP减少。

飞翔乱舞

系列特色的空中连段系统，玩家在地面的连段里，用带有吹飞效果的招式命中敌人之后，画面会闪现一个绿色的光圈特效和特殊音效，此时马上按○键，角色即可自动追上被吹飞的角色，此时可以继续按□键进行华丽的空中追击，这就是飞翔乱舞系统。飞翔乱舞模式下角色会自动靠近攻击对象，如果没有锁定敌人的话，会自动靠近被吹飞的敌人或身边最近的敌人。顺带一提，本作的飞翔乱舞不会对HP已经降为0的敌人持续“鞭尸”，杂兵死掉之后会自动追打地面上的其他杂兵。飞翔乱舞的攻击动作跟普通空中攻击不同，基本上都是空中攻击，虽然动作不一样但全角色的飞翔乱舞几乎是没有太大区别的。普通状态下飞翔乱舞只能打一套连段，但是忍转身或者命驱之后，飞翔乱舞的最后一下会变成吹飞攻击，换言之可以继续按○键进入第二次飞翔乱舞继续追打。不过一次离地能使用飞翔乱舞的总次数有限制，最后一次会强制用空中重攻击落地。

对战的时候，如果被对手以飞翔乱舞追击，追简单的方法就是爆霸将其弹开，手快的话，赶紧受身然后用空中重攻击落地，这样就能将对手打下去，或者脱离对方的追击。

合体飞翔乱舞

同伴在使用飞翔乱舞的时候，或者自己使用飞翔乱舞的时候，按下触控板或者R1键+○键，两名角色即可使出合体飞翔乱舞，此时会进入特殊的双人合力攻击画面（画面不能跳过或者提前结束）。合体飞翔乱舞能同时攻击多名敌人，具体数量取决于飞翔乱舞时吹飞攻击打中的敌人数量。游戏中有个奖杯就是要求用合体飞翔乱舞击杀一名BOSS。

墙上奇袭攻击

墙壁奔跑是本作新增加的动作，玩家在空中靠近墙壁的时候，长按○键就能让角色在墙上走动。除了建筑物的墙之外，战斗区域边沿封锁的结界也算是墙壁之一，因此这些结界上也可以使用墙壁奔跑——然而说实话，这个动作并没什么luan用。

在墙上奔跑的时候按□或这△键可以使出墙上奇袭攻击，奇袭攻击会自动对锁定的敌人砍过去，不需要手动调整方向，而且命中敌人之后能将其吹飞并打出绿圈，因此可以接飞翔乱舞攻击。游戏中有用墙上奇袭攻击打倒一定数量敌人的奖杯。

防御&防御反击

本作的防御是没有方向概念的，只要按住R1键，任何方向的攻击都能防御，但是防御不再像前作那样几乎什么攻击都能防，游戏中有很多招式是带破防效果的。此外，在敌人攻击命中的一瞬间使用防御，只要时机正确就能将敌人的攻击化解并给对方造成硬直（无视招式能否破防，秘传忍法除外）。

强制脱离

按十字键↓能够消耗角色一定量的HP发出冲击波将身边的敌人弹开，发动这招的时候角色会有短时间处于无敌状态。这一招可以在遭到攻击的时候发动，是脱离敌人连段攻击的最后手段，同时也可以用来取消几乎所有动作的硬直，是对战时非常重要的招式。不过因为自己要消耗HP，所以一定要根据实际情况来使用。而且，部分敌人的秘传忍法会维持一段时间，这个时间是远比强制脱离的无敌时间要长，所以一旦命中了多段数的秘传忍法，就算发动强制脱离意义也不大。

忍玉

在战场中玩家可以捡到各式各样的忍玉，忍玉的种类很多，除了火、毒、雷、冰这些附带异常状态的忍玉之外，还有使用之后角色会在一定时间内变透明的隐身玉、能召唤出机器人的傀儡忍玉等等。忍玉散布在场地的各种地方，打倒某些特定的杂兵也会掉落忍玉，但是玩家身上只能保留一个，玩家拿到的忍玉在画面上方会显示出来，按下△键就能将忍玉投出去使用。

机器人驾驶

使用了傀儡忍玉之后能够召唤出机器人，机器人出来之后，靠近按方向键↓能够坐上去。机器人有三种攻击，分别是□的普通攻击和△的重攻击，还有R1键的射击。机器人几乎打不出硬直，而且攻击力非常高，对方使用机器人的时候切忌硬拼。机器人使用一段时间之后就会损坏，此时玩家有5秒钟的时间脱离，机器人损坏的时候会发生爆炸，如果被炸到轻则重伤重则直接被炸死。因此这种情况是一定要回避的。

倒地回避&倒地反击

本作新增的系统，受到吹飞攻击倒地的时候，长按○键或者×键可以快速起身，并且马上往后方回避一段距离。如果长按□键或者△键，则会在起身的同时附加一招吹飞攻击，如果成功吹飞敌人可以顺便接飞翔乱舞迅速反击。通常来说如果被敌人低空打飞，如果对方用飞翔乱舞过来之前能提前落地的话，用反击基本上可以确切地把对手打飞。

秘传忍法

秘传忍法相当于忍者们的必杀技，HP下方的卷轴（忍法槽）发动，忍法槽可以通过攻击敌人，或者吃场地内的卷轴来积蓄。每个人有三种秘传忍法，分别是秘传忍法1、秘传忍法2和绝·秘传忍法。其消耗忍法槽的量分别为1格、2格和5格。跟PSV版的前作不一样的是，绝·秘传忍法不再限定红血状态才能使用，因此实战中使用率更高。

另外，本作发动秘传忍法的时候不会再出现动画播片，其演出效果直接在战场上通过角度切换的方式进行演出，因此依然会看到很华丽的效果。但是演出时间是几乎实时的，另外，几乎所有秘传忍法发动的时候都有一个硬直时间，因此目标更容易逃脱——当然反过来说，敌人发动秘传忍法的时候我们也有更充足的时间去应对。

发动秘传忍法的角色有无敌时间，不会被普通攻击或者同级的秘传忍法伤到。但是，高级的秘传忍法可以强制打断低级秘传忍法。即用秘传2可以打断秘传1，绝·秘传则可以打断其他两种。

由于绝·秘传的使用难度下降，加上秘传忍法发动前的硬直加长，使得秘传忍法相对于前作不再那么横行无忌，使用的时候要更加小心。一般来说，秘传1如果符合以下这些特点就算实用：单发伤害或者动作简洁（飞鸟、咏）、有快速而且较长距离的位移（云雀、四季）。相反，几乎没有位移、或者维持时间长的秘传1就必须慎用——比如柳生、未来。

秘传2被打断的可能性比较小，所以伤害高发动快的就算优秀，比如雪泉、雅绯等。不过同样要小心被别人的绝·秘传打断。

特殊状态

部分角色发动了绝·秘传忍法之后会进入一个特殊的能力解放状态，该状态下角色会完全无敌，而且攻击方式会完全发生变化。可以说是非常强力而危险的状态。

场景联动终结技

本作的场景里面有很多特殊的地形（包括要拆的塔在内），这些场景通常会插着一个“！”的牌子。在这个牌子附近成功用秘传奥义击杀敌人的话，就会出现跟这个场景联动的终结画面——比如将人打到树上、当成烟花射上天等等。场景联动终结技的种类非常多，而且跟奖杯有关，所以如果看到这些牌子的话，尽量将敌人引到这个位置击败。

联动元素	位置
树木	修行场等地方的树木，注意树下必须要有牌子才算
樱花树	月闪场地中庭那一棵
足球的龙门	半藏学园校庭的足球场球门附近
沙滩排球网	沙滩的排球场附近
篮球框	半藏学园体育馆的篮球框
傀儡陷阱	大蛇山集落等场地里的陷阱
窗玻璃	沙滩场地建筑物的入口附近
蛸壶	沙滩海边里的壶子
看板	夜の繁华街里雪泉的巨大广告牌
雪人	雪たまり场的雪人
石碱	温泉屋，百华缭乱记夜樱篇任务“1日1本”可解
祭台	祭台快要坏掉的时候在其附近打倒对手，注意这个一定要在祭台全拆掉之前完成
ボタン弹け	将穿着ぱつぱつアロハ的对手打倒
水着纽解け	将穿着トコナツ水着的对手打倒
タオルはだけ	将穿着バスタオル的对手打倒

白金攻略

奖杯总数	50	铜杯	34	银杯	14	金杯	1	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	约35小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无

白金路线

本作的白金难度可谓超简单，没有联机要素，而且要刷和看运气的地方也几乎没有。

1. 开始游戏的时候首先是将主线模式《神乐千年祭》的剧情全部打通，这个过程可以顺便将忍玉击倒 20 人之类的奖杯一并解锁了，祭塔在第一周目难免会漏，尽量看到就拆掉，剩下的后面补就行了。场景联动终结技也要尽可能完成。

2. 主线打完一周目之后，利用选关将剩下的塔全部拆掉，选关的时候建议调到绝难度打，可以增加金钱的收入额。

3. 塔全部拆掉之后开始打百华缭乱记，此时全部角色的第一章都应该开启了，后续章节只要顺着打下去即可解开。也是调绝难度全部打过一遍，这样可以赚取大量金钱。

4. 将购买部的东西全部买下来，顺便将零碎的其他奖杯解锁了即可白金。

ひと夏の思い出（白金）
取得条件：获得其他全部奖杯。

夏の始まり（铜杯）
取得条件：游戏开始即可获得。

カグラ千年祭（银杯）
取得条件：完成《真说少女忍法帖 神乐千年祭》前日篇的剧情。

忍の盆踊り（银杯）
取得条件：完成《真说少女忍法帖 神乐千年祭》第 1 天的剧情。

忍だらけの水上运动会（银杯）
取得条件：完成《真说少女忍法帖 神乐千年祭》第 2 天的剧情。

千年祭と未练（银杯）
取得条件：完成《真说少女忍法帖 神乐千年祭》第 3 天的剧情。

变わらぬ日常（银杯）
取得条件：完成《真说少女忍法帖 神乐千年祭》第 4 天的剧情。

怀かしい日々（银杯）
取得条件：完成《真说少女忍法帖 神乐千年祭》第 5 天的剧情。

过去と向き合って（银杯）
取得条件：完成《真说少女忍法帖 神乐千年祭》第 6 天的剧情。

思い出を乘り越えて（银杯）
取得条件：完成《真说少女忍法帖 神乐千年祭》第 7 天的剧情。

夏の终わり（金杯）
取得条件：完成《真说少女忍法帖 神乐千年祭》第 8 天的剧情。
奖杯说明：这 9 个是主线剧情奖杯，任意难度将《真说少女忍法帖 神乐千年祭》打通一遍就能全部获得。

素敌なお嫁さん（铜杯）
取得条件：百华缭乱记雪泉的忍务全部完成。

お面を外して（铜杯）
取得条件：百华缭乱记丛的忍务全部完成。

食事のしつけ（铜杯）
取得条件：百华缭乱记夜樱的忍务全部完成。

真のブロガ－（铜杯）
取得条件：百华缭乱记四季的忍务全部完成。

ふしぎなお果子（铜杯）
取得条件：百华缭乱记美野里的忍务全部完成。

半藏の悪巧み（铜杯）
取得条件：百华缭乱记飞鸟的忍务全部完成。

变身、KP假面!（铜杯）
取得条件：百华缭乱记斑鸠的忍务全部完成。

おっぱいに饱きた!（铜杯）
取得条件：百华缭乱记葛城的忍务全部完成。

ひばりはどこだ?（铜杯）
取得条件：百华缭乱记柳生的忍务全部完成。

おとなのおんな（铜杯）
取得条件：百华缭乱记云雀的忍务全部完成。

イケメンと呼んで（铜杯）
取得条件：百华缭乱记雅绯的忍务全部完成。

歌と踊りを探して（铜杯）
取得条件：百华缭乱记紫的忍务全部完成。

プロボクサ－忌梦（铜杯）
取得条件：百华缭乱记忌梦的忍务全部完成。

デカ尻の时代が来た！ 铜杯

取得条件：百华缭乱记两备的忍务全部完成。

天ぷらうどんになりたい 铜杯

取得条件：百华缭乱记两奈的忍务全部完成。

焰の形态模写 铜杯

取得条件：百华缭乱记焰的忍务全部完成。

忍のお召し物 铜杯

取得条件：百华缭乱记咏的忍务全部完成。

昼寝の场所探し 铜杯

取得条件：百华缭乱记日影的忍务全部完成。

圣地巡礼バトル 铜杯

取得条件：百华缭乱记未来的忍务全部完成。

ふしぎなくすり 铜杯

取得条件：百华缭乱记春花的忍务全部完成。

若き日の思い出 铜杯

取得条件：百华缭乱记ジャスミン的忍务全部完成。

止まない破坏冲动 铜杯

取得条件：百华缭乱记两姬的忍务全部完成。

てやんでい！ 铜杯

取得条件：百华缭乱记莲华的忍务全部完成。

どっかーん！ 铜杯

取得条件：百华缭乱记华毗的忍务全部完成。

论破！ 铜杯

取得条件：百华缭乱记华风流的忍务全部完成。

乙女达の私生活 银杯

取得条件：百华缭乱记全部忍务完成。

奖杯说明：百华缭乱记的忍务最初是全部锁起来的，要在主线模式中达成特定条件之后才能解锁，基本上只要通关一遍并且将所有祭塔都破坏掉，所有角色的百华缭乱记都会解锁。

仲间と共に 铜杯

取得条件：用合体飞翔乱舞打倒BOSS。

足轻な女 铜杯

取得条件：用墙壁奇袭攻击命中敌人50次。

フィニッシュ忍法 铜杯

取得条件：用秘传忍法或绝・秘传忍法完成忍务。

ファンタジスタ 铜杯

取得条件：推动球形物体将敌人打飞20次。

奖杯说明：要选择一个有球形物体的场地才能完成，比如雪たまり场，任务可以选“黑影との再会”，用普通攻击将雪球推到敌人堆里，滚几遍即可解锁奖杯。

忍玉の达人 铜杯

取得条件：用忍玉打倒20个敌人。

奖杯说明：教学关卡“野草に导かれて”里的忍玉会无限刷出，而且敌人数量也多，可轻松解锁。

祭ヤグラ半坏 铜杯

取得条件：《真说少女忍法帖 神乐千年祭》剧本里面破坏40个祭塔。

祭ヤグラ全坏 银杯

取得条件：《真说少女忍法帖 神乐千年祭》剧本里面破坏80个祭塔。

奖杯说明：祭塔数量一共有80个，全部在主线模式里面，每个关卡里有多少个祭塔可以从选关画面里面查看。值得一提的是，有些关卡的祭塔位置可能不在过关提示的路线上，所以需要大家在场地内到处走走才能找到，另外还有一些关卡祭塔的位置会在战斗封锁结界外面，实际上封锁结界并不是完全封闭的，可以从屋顶或者其他地方走出去，如果关卡提示的塔数量还有没拆的，有些可能会在封锁区域外。

ぬぎぬぎフィニッシュ 银杯

取得条件：BOSS的衣服累计破坏100次。

奖杯说明：多使用秘传忍法击杀BOSS即可。

ぷるぷるフィニッシュ 银杯

取得条件：用场景联动终结技打倒BOSS。

太い客 银杯

取得条件：将购买部全部商品买回来。

奖杯说明：商店里的商品购买回来。商店的商品要在主线里达成特点条件才会开启，基本上只要将主线和百华缭乱记全部打完，商店里的商品也差不多全部解锁了。但是有一个例外，就是场景联动终结技映像，这个映像必须要将该场景联动终结技达成一次之后才能在商店中购买。场景联动必杀技一共有15种，具体可查看上文。

另外还有一个最大的问题是如何快速刷钱。开始打百华缭乱记的时候大家可以讲难度调到最高的“绝”，然后将全部角色通关一遍之后，再加上之前主线所有关卡的钱，差不多已经可以买光商店所有东西了。如果还不够继续刷绝难度即可。

グラビア开始 铜杯

取得条件：在更衣室里设置角色的动作。

グラビアマスター 银杯

取得条件：在更衣室里将所有的角色动作全部设置一遍。

奖杯说明：角色动作也要完成主线和百华缭乱记才会逐渐解锁。

どこにつけようかな？ 铜杯

取得条件：在更衣室里更改角色的饰品位置。

后记

其实从前作《闪乱神乐 少女们的证明》(以下简称“SV”)开始，制作组就给人看出了有很大的野心。在本作可以看出，首先是从纯粹无双清版类游戏向着多人乱斗类游戏的转型，前作SV对战模式有着不低的人气和评价，但是系统上却存在诸多硬伤，本作很多的改动都是针对前作那些问题而修改的，比如加入冲刺攻击硬直来杜绝以前的冲刺攻击互取消，加入破防攻击和倒地反击，还有招式硬直的增加……这些变化都是针对对战模式平衡性来进行调试的——之所以说是调试，是因为本作发售以来，每次版本更新都会出现较大的变化，却都没能让人满意，而且手感也比前作要稍微钝一些，可以看出还有很多东西是没完成的。

再看回本作EV，如果大家有看剧情的话，会更感觉到本作是一款“拖时间”的作品。剧情就像一个完全可以独立起来的“外传”模式，几乎通篇除了“卖肉”之外只补充了部分角色的过去和背景，比如两姬三姐妹在本作就有很重要的戏份，主线的开篇和收尾都是让两备来完成的。但是神乐千年祭的目的，还有小百合让众人看到的超巨大妖魔，岛屿所在的平行世界等等，从头到尾说得危言耸听的内容在本作全都点到即止，给人一种怎么没打最终BOSS就结束了的感觉。恐怕要展现这些内容还得有新的引擎来支持，所以从这个角度来看，本作还有前面的音乐游戏，给人感觉都像是试水和拖延时间的作品。也正因为这些原因，让我很期待这个系列后面会发展到怎么样。

文 伽蓝 美编 anubis

作为系列的第 3 部作品，《海贼无双 3》在保留系列特色的基础上，将一些诸如硬币系统、同伴系统等内容进行了简化，使玩家更加容易上手。总的来说虽然本作与前作的游戏体验没有太大的差异，但本作的故事模式涵盖了漫画连载至今几乎所有的名场面，因此海贼迷在游玩过程中往往会热泪盈眶。新增的梦幻模式使游戏并非一成不变的刷，在随机的地图上遭遇未知的战斗也是核心乐趣之一。另外，本作是系列首次登陆次世代主机，PS4 版无论是同屏人数还是帧数都表现强劲，可以说是本作的真正形态。

海贼无双3		BNGI	动作
PS4	ワンピース海贼无双3		日版
	2015年3月26日	本地1人，在线1~2人	对应玩家年龄：12岁以上
	售价为8424日元		

系统解说

按键	作用
左摇杆	人物移动
右摇杆	视角调整
十字键↑↓	切换羁绊队友
十字键	切换地图显示方式
□	通常攻击
△	范围攻击
○	必杀技

○长按	第二必杀技
×	回避
回避后按住×不放	配合左摇杆可在回避后直接进入冲刺状态
L1	重置追尾视角
L2	锁定强敌
R1	特殊技
R2	发动羁绊系统

1. 体力槽
2. 必杀槽
3. 羁绊槽
4. 地图
5. 据点状态
6. 杀敌数
7. ！号获得数
8. ！号获得数对应评价（Dream Log 模式可见）
9. 当前触发英雄状态同伴
10. 任务目标
11. 战场情报

模式介绍

剧情模式（Legend Log）

剧情模式，这一次的剧情模式可以说是集“《海贼无双》系列”之大成，其跨越了当前漫画的整个故事，从路飞出航到最新的德雷斯罗萨篇都有所涵盖，因此是系列粉丝重温剧情的最佳模式。

フリーログ（Free Log）

自由模式，玩家可以随意选择已解锁的角色重温剧情模式，因此不乏索隆救索隆之类的“Bug 情节”。自由模式的好处在于，在解锁一些强力角色后，玩家在刷剧情模式 S 评价、刷以及刷传说度（**レジエン**度）时不必再局限于剧情模式下的指定角色，更高效率地完成。

ドリームログ（Dream Log）

梦幻模式，这个模式下玩家可以选择任意已解锁的角色，进行不拘泥于原著剧情的梦幻对决，攻克一个又一个未知的岛屿，关于梦幻模式的详细内容可以参看下文的相关部分。

オンライン（Online）

在线模式，玩家可以进行快速的匹配加入别人的游戏，或是开启房间等待参与者的加入。

ギャラリー（Gallery）

画廊，在这里玩家可以对所有已收集到的要素进行查看，比如音乐、过场等，还可以对照已获得的硬币以及角色海报等，这对相关要素 100% 收集有极大的参考作用。

据点（ナワバリ）

游戏中的战场主要构成是一个又一个的据点，与其他“《无双》系列”所不同的是，本作的据点并不能简单地通过解决据点兵长占领，这些据点都以耐久槽的形式存在，玩家需要在据点内区域内不断击杀敌人，直到将耐久槽全部削减方可占领该据点，而部分据点在削减耐久槽后还会出现以红色五角星标记的据点兵长，这时则需要将其击破方可占领该据点。

救援

在战斗中 NPC 有可能会陷入败走危机，这时地图上目标所在会泛出红光，在看到相关的提示后前往该 NPC 所在地，进入该 NPC 身旁的绿色圆圈内就能为他恢复一定的体力，使其解除败走的危机，这一个系统必须好好掌握，因为在很多关卡中都有队友败走则算作失败的设定，及时的救援可以避免失败以免徒劳无功。

攻击连携

熟悉“《无双》系列”的玩家都知道普通攻击与范围攻击形成的“C 攻击”连携，其发动方法为若干个□键后连接 1~2 个△键，比如□△、□□△△等，而本作中也有类似的连携。“《海贼无双》系列”中除了有由普通攻击发动的连技外，还有由范围攻击发动连接普通攻击的连技，比如△□□、△△□□等等。由于不同的角色的连技有所不同，各位玩家可以自行在按下暂停键后进入“**プレイヤー**情报”–“操作确认”中查看每一名角色的招式表，在招式表中部分招式的后方有“**オススメ**”的标记，这代表该招式是官方推荐的连技。

Chain 攻击

在游戏中 × 键的闪避是战斗中重要的躲避手段，它可以在任意时刻取消角色攻击的硬直达到闪避的目的，而值得一提的是这种闪避并不会打断当前连招的进程，这个系统叫做 Chain 攻击。举个例子，□□□□这一个最常用的连段，可以以□、×、□、×、□、×、□的方式在每一段攻击期间插入闪避，并且不会打断原有连段的进程，掌握这种操作后在高难度下应付难缠的敌人时尤其重要。另外，在闪避后如果玩家继续长按 × 键可以让角色直接进入奔跑状态。

特殊技

特殊技是按 R1 键发动的招式，它们大多数是单发的大威力技，对于单个目标有不错的效果，而且可以通过蓄力来增强威力，但总的来说不如普通连携来得实用。

羁绊系统（キズナシステム）

羁绊系统是本作的新系统，它可以看作是《海贼无双 2》风格系统的简化版，在每一场战斗中，玩家都会有不同的角色作为伙伴登场，当玩家击杀敌人后，角色血条下方的羁绊槽就会增加，根据羁绊槽等级的不同，对应的作用也会有所不同。

羁绊攻击（キズナアタック）

发动条件：羁绊等级 Lv2 以上，发动方式：□ / △键

羁绊攻击是一种强力的招式终结技，具体施放方法为在羁绊等级 Lv2 以上时，在所有以□或△键作为招式终结的连招中，再次追加一下□或△键，这样当前选择的同伴就会出现追加一下强力的攻击，这就是所谓的羁绊攻击，羁绊等级越高，羁绊攻击的伤害也越高。

不同角色的羁绊攻击有很大的差异，比如初期版**ゾロ**的羁绊攻击只是简单地出现进行斩击，但像赤犬、青**キジ**等角色的羁绊攻击则是大范围的强力攻击，因此玩家不妨多尝试不同的羁绊攻击，寻找适合自己战法的组合。

羁绊冲击（キズナラッシュ）

发动条件：羁绊等级全满，发动方式：R2 键

羁绊冲击是羁绊槽全满是按 R2 发动的系统，在发动后会进入一段倒计时，在倒计时结束之前，角色会得到如下几点的强化。

1. 根据同伴角色所拥有的“羁绊能力”的不同，操控角色可以获得各种各样的能力加成。

2. 角色的招式以及同伴的羁绊攻击会发生变化。

3. 可以获得一次使用威力巨大的羁绊必杀技的机会，但使用羁绊必杀技后会马上结束倒计时，推荐在倒计时即将结束时使用。

值得一提的是，在发动羁绊冲击后可以在持续时间结束前再次按 R2 键解除状态，这样会损耗部分的羁绊槽，但至少能够回到羁绊等级 Lv2，也就是继续保持可以使用羁绊攻击的状态。

另外，发动羁绊冲击后根据操作角色与同伴角色的组合不同，有可能会出现特殊的效果，其标志是发动羁绊冲击时屏幕右上角有特定的台词，其对应效果如下。

キズナラッシュ	台词	效果
恋幕	恋はいつでもハリケーン	羁绊冲击结束后少量回复羁绊槽
家族	みんなおれの家族だぜ	羁绊冲击过程中除自身以外时间减慢
仲间	仲间とよんでくれますか	羁绊冲击持续时间增长
宿敌	おれはお前を超えていく	羁绊冲击持续过程中，更加容易将敌人击至气绝状态
恩义	クソお世话になりました	羁绊冲击持续过程中角色无敌

！系统

“！系统”是指在战斗中，利用羁绊攻击或是羁绊冲击下杀死敌人时，击杀的敌人头上会出现！字样，这是关乎过关评价的一个重要指标。

英雄力量（ヒーローパワー）

在战斗中，根据剧情或是战局的情况，同伴角色有可能进入英雄状态，这时同伴角色的头像旁边会有一个小小的金色皇冠，当英雄同伴的羁绊槽全满后，会进入名为“英雄力量”的状态，除了为操作角色带来一些增益外，这个状态下该同伴增加羁绊槽的速度还会大大加快。

游戏中的首领级敌人的敌人同样会进入英雄力量的状态，其标志是敌人血条旁边有一个带有皇冠的环状槽，这个槽存在期间 BOSS 会得到强化，攻击敌人可以将该槽削减，当槽被完全削减后，BOSS 会进入一定时间的气绝状态，同时解除强化。

结盟

玩家在一场战斗中可以拥有多名同伴，每当与一名同伴发动过羁绊冲击后，即视作与该角色进行结盟，这时同伴的头像旁边会出现一个握手图标，在结盟后即使切换其他同伴发动羁绊冲击时，已结盟的所有同伴都会出现发动羁绊攻击，因此多切换同伴累计羁绊槽，再发动羁绊冲击进行结盟对整个战局大有裨益，而且与多名同伴结盟后的合体必杀技威力极为强大，是秒杀 BOSS 的利器。

同伴等级（仲间レベル）

当在战斗中获得的！数时，当前操作角色以及作为同伴登场的角色，双方都可以获得经验值以提升同伴等级，以羁绊攻击的方式出场的角色获得！数越多，同伴等级也会提升得越快，因此要想快速提升同伴等级就必须多使用该角色作为同伴发动羁绊系统来杀敌。

注意，对于可以操作的角色，提高同伴等级最直接的方式就是使用该角色，而对于不能操作的角色，提升同伴等级就稍稍有点麻烦，玩家必须找到其作为同伴出现的关卡来刷，剧情模式以及梦幻模式均可。提升同伴等级可以获得相应的奖励，比如画廊内容、硬币以及强化技能等。

TIPS 在部分战场中会出现限时的目标，玩家必须在限定时间内完成指定条件，否则会判定为失败

贝利商店（ベリーショップ）

游戏中无论是击倒敌人或是完成关卡都能获得名为**ベリー**的金钱，在战斗开始前，玩家在菜单中可以找到名为**ベリーショップ**的入口，在这里玩家可以利用在游戏中获得的金钱购买服装、影像、音乐等各式各样关乎画廊要素解锁的内容。

角色育成

角色升级

在战斗中击倒敌人以及过关后的奖励均可以获得经验值来提升等级，这是最基本的等级提升方法，与前作相同的是，本作也可以通过使用金钱来直接进行“**ベリー**成长”，但使用**ベリー**成长有一定的限制，那就是金钱所能购买的角色等级不能高于当前所有角色最高的一个，比如当前玩家等级最高的角色为 35，那么即使玩家有再多的钱，**ベリー**成长也只能到达 35 级，因此较为推荐的方式还是集中去练一个熟手的角色，然后使用金钱来提升其他角色的等级。

一般情况下，角色最多只能提高到 50 级，而通过完全镶嵌硬币系统中的“成长限界突破”强化，则可以将角色等级的上限提高至 100，具体请参考下文关于硬币系统的相关部分。

角色数值

体力：角色的体力上限。

攻击力：决定角色所能造成的伤害能力，是游戏中最为重要的角色数值。

防御力：与体力值相辅相成的属性，决定角色所能承受伤害的能力。

必杀技槽：决定必杀技槽体的条数，以增加施展必杀技的次数，最大可增加至 4 条。

技能槽：本作新增的数值，其决定的是装备强化技能（**スキル**）的多少，最多可以增加至 6 格。

招式扩充

随着角色等级的提高，会逐步解锁新的招式，虽说是新招式，但是有很多招式其实是原来就已经存在，只是只能在发动了羁绊冲击后才能使用罢了，解锁新招式的意义就在于在非羁绊冲击的状态下也能使用该招式。

等级	追加招式
2	□□□□□
5	□△△
8	△□□
12	□□△△
16	△△□□
20	□□□△/□□□□△
51	□△△△
55	△□□□
59	□□△△△
63	△△□□□

角色 & 服装收集

游戏中一共有 37 名可操作角色，虽然乍眼看可操作角色相比前作并没有什么增加，但实际上本作的部分角色可以通过更换特定服装来强化能力，强化能力后招式以及动作都与原来大相径庭，可以更换这些服装的人分别是草帽海贼团（8 人）的“2 年后”服装以及黑胡子**ティーチ**的“W 能力”服装。

角色名称	解锁条件
ルフィ	初期可用
ゾロ	完成剧情模式序章1话“ROMANCE DAWN”
ナミ	完成剧情模式2章2话”决战はアルバーナ”
ウソップ	完成剧情模式1章2话“海贼百计のクロ”
サンジ	完成剧情模式1章3话“海贼舰队提督首领・クリーク”
チョッパー	完成剧情模式2章1话“ドクロと樱”
ロビン	完成剧情模式2章3话“一亿の男”
フランキー	完成剧情模式3章3话“爱の拳”
ブルック	完成剧情模式3章4话“ゴースト岛の冒险”
サボ	完成剧情模式“最终章4话激震のドレスローザ”/初回特典码解锁
イワンコフ	初期可用
赤犬	在梦幻模式中通过赤犬站立的岛屿
青キジ	在梦幻模式中通过青雉站立的岛屿
黄猿	在梦幻模式中通过黄猿站立的岛屿
藤虎	在梦幻模式中通过藤虎站立的岛屿
スモーカー	完成剧情模式1章5话“传说の始まり”
たしぎ	初期可用
ルッチ	完成剧情模式3章2话“海贼vsCP9”
マゼラン	在梦幻模式中通过麦哲伦站立的岛屿
シーザー	完成剧情模式最终章3话“パンクハザード”
ガープ	在梦幻模式中通过卡普站立的岛屿
ロー	初期可用
ドフラミンゴ	在梦幻模式中通过多佛朗明哥站立的岛屿
ミホーク	在梦幻模式中通过鹰眼站立的岛屿
バギー	完成剧情模式1章1话“VERSUS!!バギー海贼团”
クロコダイル	完成剧情模式4章2话“海底监狱インペルダウン”
モリア	在梦幻模式中通过莫利亚站立的岛屿
ハンコック	完成剧情模式4章4话“终战”
ジンベエ	完成剧情模式4章2话“海底监狱インペルダウン”
くま	在梦幻模式中通过熊站立的岛屿
エネル	在梦幻模式中通过艾尼路站立的岛屿
白ひげ	在梦幻模式中通过白胡子站立的岛屿
マルコ	完成剧情模式4章3话“顶上决战”
エース	在梦幻模式中通过艾斯站立的岛屿
ペローナ	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”
ティーチ	在梦幻模式中通过黑胡子站立的岛屿
シャンクス	在梦幻模式中通过香克斯站立的岛屿
シャンクス	在梦幻模式中通过香克斯站立的岛屿

服装解锁(注：★表示的是会为角色招式带来改变的服装)

角色名称	服装名称	解锁条件
ルフィ	エニエス・ロビー	完成剧情模式3章2话“海贼vsCP9”后在贝利商店以500000购买
	スリラーバーク	完成剧情模式3章4话“ゴースト岛の冒险”后在贝利商店以500000购买
	シャボンディ	完成剧情模式4章1话“シャボン舞う诸岛”后在贝利商店以500000购买
	インペルダウン	完成剧情模式4章2话“海底监狱インペルダウン”后在贝利商店以500000购买
	★新世界	完成剧情模式4章4话“终战”
	★鲤	初回特典解锁
ゾロ	ローグタウン	使用ゾロ完成剧情模式1章5话“传说は始まった”后获得稀有硬币，为ゾロ装备硬币后解锁
	シャボンディ	使用ゾロ完成剧情模式3章4话“ゴースト岛の冒险”后获得稀有硬币，为ゾロ装备硬币后解锁（烦恼凤攻击范围增加）
	★新世界	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”
ナミ	冬服	使用ナミ完成剧情模式2章2话“アルバーナ”后在贝利商店以500000购买
	W7	使用ナミ完成剧情模式2章4话“神の岛の冒险”后获得稀有硬币，为ナミ装备硬币后解锁（可以使用完成版的天候棒）
	★新世界	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”

TIPS 在与强敌战斗时，注意其身上发出的白色光芒，这时他发动强力反击技的先兆，使用×键的闪避撞击可以破解这种反击

角色名称	服装名称	解锁条件
ウソップ	エニエスロビー	使用ウソップ完成剧情模式2章4话“神の岛の冒险”后获得稀有硬币，为ウソップ装备硬币后解锁（招式略有改变）
	★新世界	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”
チョッパー	★新世界	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”
ロビン	ミスオールサンデー	完成剧情模式2章3话“一亿の男”后在贝利商店以500000购买
	★新世界	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”
フランキー	★新世界	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”
ブルック	★新世界	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”
スモーカー	新世界	完成剧情模式最终章2话“鱼人岛の冒险”
たしぎ	新世界	完成剧情模式最终章2话“鱼人岛の冒险”
ロー	新世界	完成剧情模式最终章2话“鱼人岛の冒险”
バギー	囚人服	完成剧情模式4章2话“海底监狱インペルダウン”后在贝利商店以500000购买
	マリンフォード	完成剧情模式4章4话“终战”后在贝利商店以500000购买
クロコダイル	マリンフォード	完成剧情模式4章4话“终战”后在贝利商店以500000购买
ティーチ	インペルダウン	使用ティーチ通过任意关卡后在贝利商店以500000购买
	★新世界/W能力	使用ティーチ通过红发香克斯站立的岛屿后获得稀有硬币，为ティーチ装备硬币后解锁
黄猿	新世界	使用黄猿通过任意关卡后在贝利商店以500000购买
青キジ	新世界	使用青キジ通过任意关卡后在贝利商店以500000购买
赤犬	新世界	使用赤犬通过任意关卡后在贝利商店以500000购买

硬币系统

本作的硬币系统对比前作可以说是大幅简化，再也没有了复杂的硬币等级以及硬币相性，玩家再也不用考虑硬币的排列组合，只需要在获得特定的硬币后，在选择角色界面选择“**コイン**使用”即可进行角色的强化。通过硬币强化，玩家可以打造大大超出当前等级能力的角色，因此是游戏内角色育成最为重要的系统。

基础数值强化

这一部分的强化使用的是普通“铜色硬币”，也就是硬币图鉴中的 1~65 号。具体为将任意强化选项所需的硬币放入一定个数即可，比如某角色的攻击力强化需要 5 个 1 号**ルフィ**硬币以及 5 个 2 号**ゾロ**硬币，那么只要各放入这两个种类的硬币 5 个即可提升这一阶段的等级。有时在升级时会出现由复数角色组成的硬币组合，比如要求是 15 个“巴洛克工作社”，那么玩家可以选择放入的是 Mr1、Mr2、Mr3 等任意符合条件的硬币。

角色能力强化

这一部分的强化需要用到的是稀有“金色硬币”，也就是硬币图鉴中的 66~241 号。利用稀有硬币的强化主要有 4 个作用，一是解锁角色的第二种必杀技，也就是长按○键消耗 2 条必杀槽的强力必杀，比如路飞的 3 档；二是解锁新的角色服装；三是解锁角色发动羁绊冲击时的特殊状态，比如路飞的 2 档，香吉士的恶魔风脚等；最后则是解锁角色的成长界限，将角色等级上限从原来的 50 提高至 100。

硬币收集相关

用于提高能力的铜色硬币，可以在剧情模式或是梦幻模式中通过与该硬币对应角色作为 NPC 时一同战斗，或是在战斗中击败该硬币对应的敌人来获得，而某个角色作为同伴时，通过利用与该角色的羁绊系统获得越多的！数也可以刷到越多那个角色的硬币，总结起来就是找到该角色所在的关卡，就基本能刷到该角色的硬币，另外，设定的游戏难度越高，过关后获得的硬币数也会越多。

而用于解锁第二必杀技以及成长限界突破的金色硬币则珍贵得多，必须完成指定的条件才能获得，下面是所有稀有金色硬币的取得方法，而关于金色硬币的收集情况，可以在主菜单**ギャラリー**– 宝物图鉴 – **コイン**中查看。

编号	名称	取得方法
No.66	そげキング	使用ウソップ完成剧情模式3章2话“海贼vsCP9”
No.67	ビビ	剧情模式2章2话“决战はアルバーナ”传奇度70%达成
No.68	センゴク	剧情模式4章3话“顶上决战”传奇度80%达成
No.69	ゼフ	剧情模式1章3话“海贼舰队提督首领・クリーク”传奇度100%达成
No.70	Dr.くれは	剧情模式2章1话“ドクロと樱”传奇度100%达成
No.71	アイスバーグ	剧情模式3章1话“水の都ウォーターセブン”传奇度80%达成
No.72	ルッチ	剧情模式3章2话“海贼vsCP9”传奇度70%达成
No.73	スパンダム	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.74	レイリー	剧情模式4章1话“シャボン舞う诸岛の冒险”传奇度100%达成
No.75	クザン	通过梦幻模式后，通过击破强敌有一定几率获得
No.76	麦わら帽子	在梦幻模式“最後の岛”战绩综合评价S达成
No.77	和道一文字	剧情模式序章传奇度80%达成
No.78	雪走	剧情模式3章2话“海贼vsCP9”传奇度80%达成
No.79	三代鬼彻	使用ゾロ完成剧情模式1章5话：“传说は始まった”
No.80	秋水	使用ゾロ完成剧情模式3章4话“ゴースト岛の冒险”
No.81	天候棒	剧情模式2章1话“ドクロと樱”传奇度80%达成
No.82	完成版天候棒	使用ナミ完成剧情模式2章4话“神の岛の冒险”
No.83	银河パチンコ	剧情模式1章2话“海贼百计のクロ”传奇度80%达成
No.84	狙击手の证	剧情模式3章1话“『水の都』ウォーターセブン”传奇度70%达成
No.85	冲击贝	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得

编号	名称	取得方法
No.86	ランブルボール	使用チョッパー完成剧情模式3章2话“海贼vsCP9”
No.87	コーラビン	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.88	フィドル	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.89	ステッキ	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.90	サロメ	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.91	ビブルカード	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.92	ゴーイングメリー号	剧情模式1章2话“海贼百计のクロ”传奇度100%达成
No.93	サウザンドサニー号	剧情模式3章1话“『水の都』ウォーターセブン”传奇度100%达成
No.94	モビーディック号	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.95	ルフィマーク	ルフィ的同伴等级达到MAX
No.96	ゾロマーク	ゾロ的同伴等级达到MAX
No.97	ナミマーク	ナミ的同伴等级达到MAX
No.98	ウソップマーク	ウソップ的同伴等级达到MAX
No.99	サンジマーク	サンジ的同伴等级达到MAX
No.100	チョッパーマーク	チョッパー的同伴等级达到MAX
No.101	ロビンマーク	ロビン的同伴等级达到MAX
No.102	フランキーマーク	フランキー的同伴等级达到MAX
No.103	ブルックマーク	ブルック的同伴等级达到MAX
No.104	エースマーク	エース的同伴等级达到MAX
No.105	ハンコックマーク	ハンコック的同伴等级达到MAX

TIPS　サンジ（香吉士）是不会攻击女性的，所以当女性作为敌人时，他的攻击无法造成伤害

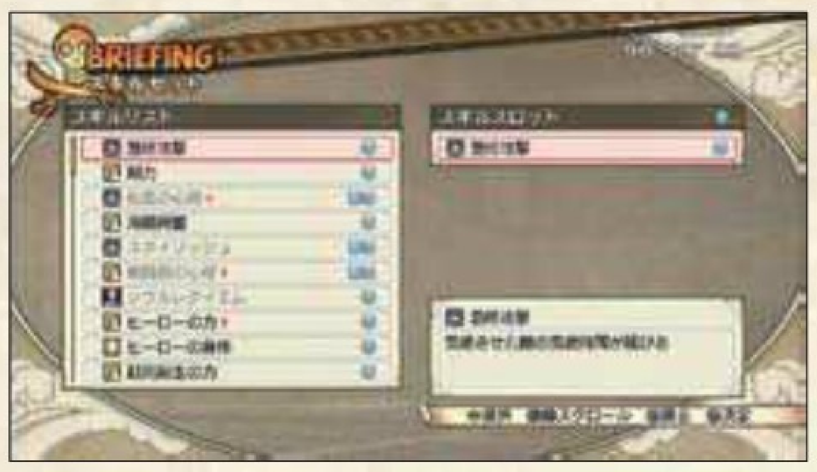
编号	名称	取得方法
No.106	タイヨウ	タイヨウ的同伴等级达到MAX
No.107	白ひげマーク	白ひげ的同伴等级达到MAX
No.108	ドフラミンゴマーク	剧情模式最终章3话“パンクハザード”传奇度80%达成
No.109	モリアマーク	剧情模式3章4话“ゴースト岛の冒险”传奇度80%达成
No.110	黑ひげマーク	黑ひげ的同伴等级达到MAX
No.111	バギーマーク	バギー的同伴等级达到MAX
No.112	ゼフマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.113	アーロンマーク	剧情模式1章4话“アーロンパーク”传奇度80%达成
No.114	ワポルマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.115	バロックワークスマーク	剧情模式2章2话“决战はアルバーナ”传奇度80%达成
No.116	イワンコフマーク	イワンコフ的同伴等级达到MAX
No.117	マルコマーク	マルコ的同伴等级达到MAX
No.118	サボマーク	サボ的同伴等级达到MAX
No.119	ガレーラカンパニー	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.120	海军	剧情模式1章5话“传说は始まった”传奇度100%达成
No.121	世界政府	剧情模式2章3话“一亿の男”传奇度100%达成
No.122	インペルダウン	剧情模式4章2话“海底监狱インペルダウン”传奇度100%达成
No.123	X	剧情模式2章2话“决战はアルバーナ”传奇度100%达成
No.124	D	剧情模式4章4话“终战”传奇度100%达成
No.125	海贼无双	剧情模式最终章4话“激震のドレスローザ”传奇度100%达成
No.126	新世界ルフィマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.127	新世界ゾロマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.128	新世界ナミマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.129	新世界ウソップマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.130	新世界サンジマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.131	新世界チョッパーマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.132	新世界ロビンマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.133	新世界フランキーマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.134	新世界ブルックマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.135	シャンクスマーク	シャンクス的同伴等级达到MAX
No.136	ロジャーマーク	剧情模式4章3话“顶上决战”传奇度100%达成
No.137	ローマーク	ロー的同伴等级达到MAX
No.138	G-5マーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.139	方舟マクシム	剧情模式2章4话“神の岛の冒险”传奇度100%达成
No.140	海军军舰	剧情模式3章3话“爱の拳”传奇度100%达成
No.141	黑刀・夜	ミホーク的同伴等级达到MAX
No.142	フランキー将军	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.143	チョッパー帽子	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.144	魔法の天候棒	剧情模式最终章2话“鱼人岛の冒险”传奇度80%达成
No.145	黑カブト	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.146	エレキギター	剧情模式最终章1话“再出发の岛”传奇度80%达成
No.147	新世界ログポース	剧情模式最终章1话“再出发の岛”传奇度100%达成
No.148	ネガティブホロウ	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.149	クマシー	クマシー的同伴等级达到MAX
No.150	巨大炮弹	ガープ的同伴等级达到MAX
No.151	毒钩爪	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.152	のの样棒	エネル的同伴等级达到MAX
No.153	ベリー	剧情模式1章4话“アーロンパーク”传奇度100%达成
No.154	七尺十手	スモーカー的同伴等级达到MAX
No.155	バギー玉	剧情模式1章1话“VERSUS!!バギー海贼团”传奇度100%达成
No.156	チェリーパイ	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.157	历史の本文	剧情模式3章2话“海贼vsCP9”传奇度100%达成
No.158	ゴールデン电传虫	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.159	ジンベエ鲛	剧情模式最终章2话“鱼人岛の冒险”传奇度100%达成
No.160	海军マント	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.161	恶魔の实	剧情模式序章1话“ROMANCE DAWN”传奇度100%达成
No.162	カブト	使用ウソップ完成剧情模式2章4话“神の岛の冒险”
No.163	七武海	在梦幻模式中通过75%的岛屿
No.164	霸王色の霸气	在梦幻模式中所有岛屿获得S级评价
No.165	武装色の霸气	在梦幻模式的任意岛屿战斗中获得！数达到2400个
No.166	见闻色の霸气	在梦幻模式的任意岛屿战斗中击杀3600名敌人
No.167	绝对的正义	剧情模式4章4话“终战”传奇度80%达成
No.168	ダラけきった正义	クザン的同伴等级达到MAX
No.169	どっちつかずの正义	黄猿的同伴等级达到MAX
No.170	暗の正义	ルッチ的同伴等级达到MAX
No.171	革命军	在梦幻模式中通过75%的岛屿
No.172	四皇	在梦幻模式中通过最后的岛屿“最后の岛”
No.173	游蛇	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.174	スリラーバーグ	剧情模式3章4话“ゴースト岛の冒险”传奇度100%达成
No.175	ゴーストプリンセス	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.176	パンクハザード	剧情模式最终章3话“パンクハザード”传奇度100%达成
No.177	M	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.178	棺船	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.179	ミホークの小刀	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.180	千两道化	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.181	くまの本	くま的同伴等级达到MAX
No.182	スカイピア	剧情模式2章4话“神の岛の冒险”传奇度80%达成
No.183	限りない大地	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.184	不死鸟	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得

编号	名称	取得方法
No.185	キャンディ	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.186	シルクハット	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.187	四怪人	在梦幻模式中通过25%的岛屿
No.188	所长コート	マゼラン的同伴等级达到MAX
No.189	杯	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.190	レッドフォース号	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.191	时雨	たしぎ的同伴等级达到MAX
No.192	ハットリ	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.193	インペルダウン电传虫	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.194	テンションホルモン	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.195	超新星	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.196	この世の地狱	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.197	オカマ王	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.198	シノクニ	シーザー的同伴等级达到MAX
No.199	龙の爪	剧情模式最终章4话“激震のドレスローザ”传奇度80%达成
No.200	ルッチの证	使用ルフィ完成剧情模式3章2话“海贼vsCP9”
No.201	カクの证	使用ゾロ完成剧情模式3章2话“海贼vsCP9”
No.202	ジャブラの证	使用サンジ完成剧情模式3章2话“海贼vsCP9”
No.203	フランキーの证	使用ロビン完成剧情模式3章3话“爱の拳”
No.204	ヴェルゴの证	使用ロー完成剧情模式最终章3话“パンクハザード”
No.205	モネの证	使用たしぎ完成剧情模式最终章3话“パンクハザード”
No.206	ブルーノの证	使用ルフィ完成剧情模式3章1话“『水の都』ウォーターセブン”
No.207	白ひげの证	使用ティーチ通过梦幻模式红发シャンクス站立的岛屿“伟大なる海贼”
No.208	海贼狩りのゾロ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.209	泥棒猫ナミ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.210	ゴッドウソップ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.211	黑足のサンジ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.212	わたあめ大好きチョッパー	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.213	恶魔の子ニコ・ロビン	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.214	铁人フランキー	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.215	ソウルキング	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.216	魂の丧剑	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.217	火拳のエース	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.218	海贼女帝ボア・ハンコック	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.219	海侠のジンベエ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.220	白ひげニューゲート	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.221	鹰の目ミホーク	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.222	神・エネル	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.223	白猎のスモーカー	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.224	赤发のシャンクス	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.225	黑ひげティーチ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.226	海军大将	在梦幻模式中击破所有岛上站立的强敌
No.227	ゲンコツのガープ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.228	死の外科医	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.229	ボルサリーノ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.230	サカズキ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.231	イッショウ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.232	生命归还	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.233	ニューカマー	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.234	正义の门	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.235	革命军参谋总长サボ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.236	サー・クロコダイル	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.237	麦わらのルフィ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.238	人间兵器	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.239	天夜叉	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.240	他力本愿	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.241	影の集合地	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得

TIPS 游戏中所有可以用L2键锁定的对手，只要不是海贼队长之流的杂兵，都是游戏中的“强敌”

强化技能系统（スキル）

与前作一样，本作也存在强化技能的概念，但是本作的强化技能与硬币系统完全分离，成为了一个独立的系统。游戏中登场的每一名角色都有数目不等的强化技能，要获得强化技能，首先要获得该角色的技能海报（**スキルポスター**），可操作角色在解锁后就能获得他的技能海报，而不可操作角色通过在出现该角色的战斗中击倒该角色一次就能获得他的技能海报。在获得技能海报后，只要完成技能海报上的条件就能解锁该角色的强化技能。在解锁强化技能后，在战前界面的战斗准备 – **スキルセット**可以装备已解锁的技能，需要注意的是装备技能需要占据技能槽，不同的技能所要消耗的技能槽数目也不相同，而每一名角色都可以通过硬币强化来将技能槽的上限提高到 6。



角色海报一览

关于角色海报，有以下几点必须了解：

1. 每名角色的角色海报拥有的技能只能从上到下依次解锁。

2. 拥有等级的同名技能（+,++）以“无印”–“+”–“++”的顺序逐步强化，比如**たしぎ**、**サンジ**、**パシフィスタ**分别拥有技能**ヒーローの力**，**ヒーローの力+**，**ヒーローの力++**，玩家必须依次解锁相关角色的低级技能，才能继续完成高级技能的解锁。

3. 拥有同名强化技能的角色的等级高低并非固定，只与获得角色海报的先后以及解锁技能的阶段有关，比如 2 中关于**ヒーローの**力的例子，在这 3 位拥有该技能的角色中，他们技能的无印、“+”以及“++”的所属并不固定，因此下表会会给出所有阶段的解锁条件供各位参考。

4. 下文使用的数据为 PS4 版，其他版本的游戏可能会有所差异。

角色海报	技能名	习得条件	习得	+	++
ルフィ	海贼同盟	使用ルフィ在1场战斗中获得○个！数	360	2040	2400
	船长の心得	使用ルフィ在1场战斗中击破○人以上	600	3000	–
	船长の心得	使用ルフィ在1场战斗中击破○人以上	–	3000	3600
ゾロ	战斗员の心得	使用ゾロ累计击破强敌○人	1	5	–
	战斗员の心得	使用ゾロ累计击破强敌○人	–	5	15
	实体を捉える力	ゾロ的同伴等级达到MAX	–	–	–
ナミ	泥棒猫	在一场战斗中与ナミ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	
	泥棒猫	在一场战斗中与ナミ发动羁绊必杀技○次以上	–	4	5
	航海士の心得	ナミ的同伴等级达到MAX	–	–	–
ウソップ	集中力	使用ウソップ在1场战斗中击破○人以上	600	3000	3600
	狙击手の心得	ウソップ的同伴等级达到○级	2	4	
	狙击手の心得	ウソップ的同伴等级达到○级		4	MAX
サンジ	ヒーローの力	[习得]使用サンジ在一场战斗中击破600人以上 [+]在一场战斗中与サンジ发动羁绊必杀技4次以上 [++]在一场战斗中与サンジ发动羁绊必杀技5次以上			
	スタイリッシュ	サンジ的同伴等级达到○级	2	4	MAX
	コックの心得	使用サンジ在一场战斗中获得！数2400个以上			
チョッパー	つまみ食い	在一场战斗中与チョッパー发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	船医の心得	チョッパー的同伴等级达到○级	2	4	–
	船医の心得	チョッパー的同伴等级达到○级		4	MAX
ロビン	特殊技强化	在一场战斗中与ロビン发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	奥义	累计击破作为敌人的ロビン○次	1	7	10
	考古学者の心得	ロビン的同伴等级达到MAX			
フランキー	肉を身体に	在一场战斗中与フランキー发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	ハイテンション	[习得]使用弗兰奇累计击破强敌○人 [+][++]フランキー的同伴等级达到○级	1	4	MAX
	船大工の心得	使用フランキー在一场战斗中获得！数2400个以上			
ブルック	ソウルレクイエム	ブルック的同伴等级达到2			
	音乐家の心得	ブルック的同伴等级达到MAX			
バギー	起死回生の身体	在一场战斗中与バギー发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	リーダーの身体	バギー的同伴等级达到○级	2	4	MAX
ミホーク	△△□コンボ强化	ミホーク的同伴等级达到2			
	△△□コンボ强化	ミホーク的同伴等级达到4			
	△△□コンボ强化	ミホーク的同伴等级达到MAX			
スモーカー	白猎	スモーカー的同伴等级达到2			
	白猎	スモーカー的同伴等级达到4			
	白猎	スモーカー的同伴等级达到MAX			
たしぎ	ヒーローの力	[习得]使用たしぎ在一场战斗中击破600人以上 [+]在一场战斗中与たしぎ发动羁绊必杀技4次以上 [++]在一场战斗中与たしぎ发动羁绊必杀技5次以上			
	见切り	たしぎ的同伴等级达到MAX			
クロコダイル	砂の能力の真髓	クロコダイル的同伴等级达到2			
	砂の能力の真髓	クロコダイル的同伴等级达到4			
	砂の能力の真髓	クロコダイル的同伴等级达到MAX			
エネル	ミスディレクション	使用エネル在一场战斗中获得！数1200个以上			
	心纲	エネル的同伴等级达到MAX			
ルッチ	クイックチャージ	累计击破作为敌人的ルッチ○次	1	7	10
	スタイリッシュ	ルッチ的同伴等级达到○级	2	4	MAX
ガープ	□□△コンボ强化	ガープ的同伴等级达到2			
	□□△コンボ强化	ガープ的同伴等级达到4			
	□□△コンボ强化	ガープ的同伴等级达到MAX			
ペローナ	毒舌	ペローナ的同伴等级达到2			
	サディスト	ペローナ的同伴等级达到MAX			
モリア	影の支配者	モリア的同伴等级达到2			
	他力本愿	モリア的同伴等级达到MAX			
くま	□△コンボ强化	在一场战斗中与くま发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	顽强	くま的同伴等级达到○级	2	4	MAX

角色海报	技能名	习得条件	习得	+	++
ロ—	海贼同盟	使用ロ—在1场战斗中获得○个！数	360	2040	
	海贼同盟	使用ロ—在1场战斗中获得○个！数		2040	2400
	船医の心得	ロ—的同伴等级达到○级	2	4	MAX
ジンベエ	集中力	使用ジンベエ在1场战斗中击破○人以上	600	3000	3600
	战斗员の心得	使用ジンベエ累计击破强敌○人	1	5	15
イワンコフ	ハイテンション	[习得]使用イワンコフ累计击破强敌1人以上 [+]イワンコフ的同伴等级达到4 [++]イワンコフ的同伴等级达到MAX			
	颜面成长ホルモン	イワンコフ的同伴等级达到MAX			
マゼラン	猛毒	マゼラン的同伴等级达到2			
	威压	マゼラン的同伴等级达到MAX			
ハンコック	ゴルゴンの目	ハンコック的同伴等级达到2			
	ゴルゴンの目	ハンコック的同伴等级达到4			
	ゴルゴンの目	ハンコック的同伴等级达到MAX			
マルコ	□△コンボ强化	在一场战斗中与マルコ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	空中战の知识	マルコ的同伴等级达到○级	2	4	MAX
エ—ス	战场のカリスマ	使用エ—ス在1场战斗中获得○个！数	360	2040	2400
	ハイテンション	[习得]使用エ—ス累计击破强敌1人 [+]エ—ス的同伴等级达到4 [++]エ—ス的同伴等级达到MAX			
	□□□□△强化	使用白エ—ス累计击破○名敌人	1200	4800	7200
白ひげ	□□□□△强化	使用白ひげ累计击破○名敌人	1200	4800	
	□□□□△强化	使用白ひげ累计击破○名敌人		4800	7200
	健康第一	白ひげ的同伴等级达到MAX			
黄猿	△□コンボ强化	黄猿的同伴等级达到2			
	△□コンボ强化	黄猿的同伴等级达到4			
	△□コンボ强化	黄猿的同伴等级达到MAX			
赤犬	□□□△コンボ强化	赤犬的同伴等级达到2			
	□□□△コンボ强化	赤犬的同伴等级达到4			
	□□□△コンボ强化	赤犬的同伴等级达到MAX			
ティ—チ	□□□□□强化	ティ—チ的同伴等级达到2			
	□□□□□强化	ティ—チ的同伴等级达到4			
	□□□□□强化	ティ—チ的同伴等级达到MAX			
青キジ	アイスクラッシュ	青キジ的同伴等级达到2			
	アイスクラッシュ	青キジ的同伴等级达到4			
	アイスクラッシュ	青キジ的同伴等级达到MAX			
シ—ザ—	公开实验	シ—ザ—的同伴等级达到2			
	公开实验	シ—ザ—的同伴等级达到4			
	公开实验	シ—ザ—的同伴等级达到MAX			
藤虎	△△△コンボ强化	藤虎的同伴等级达到2			
	△△△コンボ强化	藤虎的同伴等级达到4			
	△△△コンボ强化	藤虎的同伴等级达到MAX			
サボ	集中力	使用サボ在一场战斗中击破○人以上	600	3000	3600
	战场のカリスマ	使用サボ在一场战斗中获得○个！数	360	2040	2400
	スタイリッシュ	サボ的同伴等级达到○级	2	4	MAX
ドフラミンゴ	血の掟	ドフラミンゴ的同伴等级达到2			
	ファミリ—の绊	ドフラミンゴ的同伴等级达到MAX			
シャンクス	船长の心得	使用シャンクス在一场战斗中击破○人以上	600	3000	3600
	战场のカリスマ	使用シャンクス在1场战斗中获得○个！数	360	2040	2400
	霸王の力	シャンクス的同伴等级达到MAX			
モ—ガン	ピンポイント	在一场战斗中与モ—ガン发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	リ—ダ—シップ	モ—ガン的同伴等级达到○级	2	4	MAX
アルビダ	泥棒猫	在一场战斗中与アルビダ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	リ—ダ—の力	アルビダ的同伴等级达到○级	2	4	MAX
クロ	急所攻击	累计击破作为敌人的クロ○次	1	7	10
	特殊技强化	在一场战斗中与クロ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
クリ—ク	ヒ—ロ—の身体	累计击破作为敌人的クリ—ク○次	1	7	10
	追い打ち	在一场战斗中与クリ—ク发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
ア—ロン	急所攻击	累计击破作为敌人的ア—ロン○次	1	7	10
	リ—ダ—シップ	ア—ロン的同伴等级达到○级	2	4	MAX
はっちゃん	肉を力に	累计击破作为敌人的はっちゃん○次	1	7	10
	つまみ食い	在一场战斗中与はっちゃん发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
ワポル	ヒ—ロ—の身体	累计击破作为敌人的ワポル○次	1	7	10
	リ—ダ—の身体	ワポル的同伴等级达到○级	2	4	MAX
ラパ—ン	リ—ダ—の力	ラパ—ン的同伴等级达到○级	2	4	MAX
Mr.1	特殊技强化	在一场战斗中与Mr.1发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	リ—ダ—シップ	Mr.1的同伴等级达到○级	2	4	MAX
Mr.2	刚力	累计击破作为敌人的Mr.2○次	1	7	10
	顽强	Mr.2的同伴等级达到○级	2	4	MAX
Mr.3	リ—ダ—の力	Mr.3的同伴等级达到○级	2	4	MAX
	急所攻击	累计击破作为敌人的Mr.3○次	1	7	10
ベラミ—	クイックチャ—ジ	累计击破作为敌人的ベラミ—○次	1	7	10
	ピンポイント	在一场战斗中与ベラミ—发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
ワイパ—	空中战の知识	ワイパ—的同伴等级达到○级	2	4	
	空中战の知识	ワイパ—的同伴等级达到○级		4	MAX
カク	ヒ—ロ—の身体	累计击破作为敌人的カク○次	1	7	10
	狙击手の心得	カク的同伴等级达到○级	2	4	MAX
ジャブラ	起死回生の身体	在一场战斗中与ジャブラ发动羁绊必杀技○次以上上	1	4	5
	リ—ダ—の身体	ジャブラ的同伴等级达到○级	2	4	MAX

角色海报	技能名	习得条件	习得	+	++
ブルーノ	起死回生の力	累计击破作为敌人的ブルーノ○次	1	7	10
	顽强	ブルーノ的同伴等级达到○级	2	4	MAX
コビー	奥义	累计击破作为敌人的コビー○次	1	7	10
	□△コンボ强化	在一场战斗中与コビー发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
战桃丸	刚力	累计击破作为敌人的战桃丸○次	1	7	10
	肉を身体に	在一场战斗中与战桃丸发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
パシフィスタ	ヒーローの力	[+]在一场战斗中与パシフィスタ发动羁绊必杀技4次以上 [++]在一场战斗中与パシフィスタ发动羁绊必杀技5次以上			
ミノタウロス	刚力	累计击破作为敌人的ミノタウロス○次	1	7	10
	血统因子	ミノタウロス的同伴等级达到○级	2	4	MAX
ハンニャバル	起死回生の力	累计击破作为敌人的ハンニャバル○次	1	7	10
	ピンポイント	在一场战斗中与ハンニャバル发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
ジョズ	肉を力に	累计击破作为敌人的ジョズ○次	1	7	10
	起死回生の身体	在一场战斗中与ジョズ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
ビスタ	起死回生の力	累计击破作为敌人的ビスタ○次	1	7	10
	つまみ食い	在一场战斗中与ビスタ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
ホーディ	奥义	累计击破作为敌人的ホーディ○次	1	7	10
	追い打ち	在一场战斗中与ホーディ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
ヴェルゴ	クイックチャージ	累计击破作为敌人的ヴェルゴ○次	1	7	10
	追い打ち	在一场战斗中与ヴェルゴ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
モネ	血统因子	モネ的同伴等级达到2			
	血统因子	モネ的同伴等级达到4			
バージェス	肉を力に	累计击破作为敌人的バージェス○次	1	7	10
	肉を身体に	在一场战斗中与—ジェス动羁绊必杀技○次以上	1	4	5

技能效果一览

通用技能	
□□□□□コンボ强化	□□□□□技强化
□△コンボ强化	□△技强化
□□△コンボ强化	□□△技强化
□□□△コンボ强化	□□□△技强化
□□□□△コンボ强化	□□□□△技强化
△△△コンボの强化	△△△技强化
△□コンボ强化	△□技强化
△△□コンボ强化	△△□技强化
特殊技强化（+,++）	R1技强化
ハイテンション（+,++）	羁绊冲击持续过程中伤害增加
奥义（+,++）	造成会心一击时必杀技槽增加
刚力（+,++）	更容易将敌人击至气绝
空中战の知识（+）	对空中敌人伤害增加
狙击手の心得（+,++）	对远距离敌人伤害增加
追い讨ち（+,++）	对气绝状态的敌人伤害增加
肉の力に（+,++）	根据取得“巨大肉”“水水肉バーベQ”等恢复道具的数量，攻击力增加
肉を身体に（+,++）	根据取得“巨大肉”“水水肉バーベQ”等恢复道具的数量，防御力增加
リーダーの力（+,++）	根据战斗中占领据点的多少，攻击力增加
ヒーローの力（+,++）	每击杀500名敌人时攻击力增加
起死回生の力（+,++）	根据体力的减少量增加攻击力
健康第一	不会陷入异常状态
顽强（+,++）	更难被敌人击至硬直
航海士の心得	回避的无敌时间增长
リーダーの身体（+,++）	根据战斗中占领据点的多少，防御力增加
ヒーローの身体（+,++）	每击杀500名敌人时防御力增加
起死回生の身体（+,++）	根据体力的减少量增加防御力
コックの心得	回复道具效果提升
海贼同盟（+,++）	羁绊攻击伤害提高
急所攻击（+,++）	使敌人陷入气绝状态时，气绝时间变长
船大工の心得	一击即可破坏盾兵的盾牌
クイックチャージ（+,++）	蓄力攻击的蓄力时间缩短
ピンポイント（+）	利用敌人的弱点属性攻击时伤害增加
リーダーシップ	更加容易压制敌人的据点
实态を捉える力	攻击可以直接击中自然系（ロギア系）的敌人
战斗员の心得（+,++）	必杀技的伤害增加
つまみ食い（+,++）	杂兵有一定几率掉落恢复道具
スタイリッシュ（+,++）	羁绊冲击持续时间延长
考古学者の心得	羁绊槽全满时获得恢复道具效果
集中力（+,++）	必杀技槽更加容易积蓄
船长の心得（+,++）	必杀技槽自动随时间恢复
威压	更加容易将敌人击至硬直状态
船医の心得（+,++）	体力槽随时间自动恢复
战场のカリスマ（+,++）	羁绊槽更加容易积蓄
ミスディレクション	敌人震惊标志持续的时间延长
泥棒猫（+）	获得金钱的数量增加
见切り	不再受到弱点属性的影响
血のおきて	对队友进行救援时羁绊槽增加
ファミリーの绊	对队友进行救援时恢复一定体力

角色专用技能	
アイスクラッシュ	对冻结状态的敌人伤害增加（青キジ专用）
音乐カ家の心得	在受到攻击时アンガルド状态更难解除（ブルック专用）
影の支配者	对影箱状态的敌伤害增加（モリア专用）
颜面成长ホルモン	颜面巨大化状态的持续时间增加（イワンコフ专用）
公开实验（+,++）	对中毒状态的敌人伤害增加（マゼラン、シーザー专用）
コンゴルの目（+,++）	对石化状态的敌人伤害增加（ハンコック专用）
砂の能力の真髓	带有体力吸收效果的招式吸收量增加（クロコダイル专用）
サディスト	对消极状态的敌人伤害增加（ペローナ专用）
ソウルレイクエム	对睡眠状态的敌人伤害增加（ブルック专用）
他力本愿	影槽更加容易积蓄（モリア专用）
毒舌	更加容易让敌人陷入消极状态（ペローナ专用）
霸王色の力	加强霸王色霸气（シャンクス专用）
白猎	对被烟雾缠绕的敌人伤害增加（スモーカー专用）
心纲	雷槽更加容易积蓄（エネル专用）
猛毒	敌人中毒时受到的毒伤害提高（マゼラン、シーザー专用）

剧情模式攻略

在正式进行剧情模式前，首先来了解一下关于剧情模式中的一些关键设定

宝藏事件（トレジャーイベント）

宝藏事件是剧情模式中每一关都有的隐藏事件，玩家可以在选定关卡前在菜单中确认宝藏事件的条件，在战斗进行到一定的程度或是满足一定条件后，地图上会出现一些红色的问号，这些问号就是宝藏事件发生的标志，完成后会触发一段剧情。总的来说宝藏事件对过关没有什么太大的影响，其关乎着的主要是传奇度 100% 挑战的完成。

值得一提的是，不少宝藏事件需要用特定角色来完成，但在完成这些宝藏事件后并不需要用该角色打到过关，即使在完成后马上退出游戏重新选关，也算作宝藏事件已经完成，这样一来就可以节省大量的时间，但是要获得传说度相关的拼图，必须过关并进入结算画面，因此这种方法适用于一些不必过关就能取得的宝藏事件。

S 级评价相关

游戏中过关评价的指标有3个，它们分别是杀敌数、过关时间以及获得！数，虽然根据关卡的不同S级评价的标准会有一定的差异，但总的来说都在一定值以内浮动，总的来说除了第一章前几个任务外，中篇之后基本上以杀敌3000人、获得！数1500、18~25分钟过关就能取得各项的S评价，其中过关时间是浮动较大的一项，具体根据关卡而定。

特别需要注意的是，剧情模式的S级评价必须用“普通”以上的难度来进行游戏，“**やさしい**（简单）”是无法获得S级评价的。

传奇度（レジェン度）

传奇度是存在于剧情模式的一个挑战指标，剧情模式每一话都有9个传奇度指标，但实际上这9个传奇度指标中的7个都是共通的，只有2个是根据关卡而有所不同，完成传奇度指标后不仅可以可以获得大量的硬币，而且还关乎奖杯的取得。

剧情模式传奇度指标

传奇度	完成条件
1	任意难度过关
2	杀敌数S评价过关
3	获得！数S评价过关
4	过关时间S评价过关
5	综合评价S评价过关
6	达成所有宝藏事件（トレジャーイベント）
7	“难しい”难度过关
8	使用羁绊必杀技击倒敌方总大将（关底BOSS）过关。
9	完成关卡固有任务

传奇度 100% 攻略

综上所述，要达成剧情模式关卡传奇度100%的9个条件中，有7个条件都是基本共通的，因此在攻略中只会给出“宝藏事件”以及“关卡固有任务”等2个关键点的说明。

序章“ROMANCE DAWN”

宝藏事件1：在海兵队长接近ナミ前将其击倒

在流程中夺回刀后进行到任务“制限时间以内**にゾロへ**刀**を**届**けろ**！”时，**ナミ**会出现在地图的右下角，同时东北角会出现红色问号标记的海兵往**ナミ**方向前进，只要在其接触**ナミ**之前将其击倒即可完成。

宝藏事件2：破坏所有的モ－ガン石像

在流程进行到任务“海兵队长**を**倒**し**、**モーガンの**元**へ**向**か え**！”时会触发红色问号，在问号标记位置的建筑内有多个**モ－ガン**的石像，将这些石像全部破坏即可完成。

关卡固有任务：获得！数600个

本关在救出**ゾロ**后才能使用羁绊攻击，只要在击倒**モーガン**前累计取得600个！数即可，刷！数比较好的地方就是触发宝藏事件2、放置有**モーガン**石像的建筑内。

第1章第1话“VERSUS!! バギ—海贼团”

宝藏事件1：使用ゾロ在几乎无伤的情况下压制据点

使用ゾロ作为操作角色，在击倒一开始的海贼队长后，在几乎不受伤的情况下将目标的2个据点占领即可完成。

宝藏事件2：使用ルフィ在不让同伴陷入危机状态的情况下击倒バギ—

使用ルフィ作为操作角色，在任务进行到“バギ—たちをぶっ飞ばせ！”时，一开始被击倒的アルビダ会从地图南侧再次出现，将她再次击倒后会在ゾロ以及ナミ两位同伴身上出现问号标记，只要保证在击倒バギ—前两人不被敌人击至将近败走的危机状态，那么在与バギ—战斗的过程中就能完成。

关卡固有任务：在村人不败走的情况下过关

所谓的村人实际上就是玩家在压制据点过程中解救的村民，只要在战斗中时刻注意几个据点是否有大批敌人入侵，并在村民陷入败走危机时及时出手相助，那么基本可以保证村民不死亡完成这个条件。

第1章第2话“海贼 百计のクロ”

宝藏事件1：使ウソップ的作战成功

ウソップ的作战是指，在关卡初期击倒2名海贼队长后，这时**ウソップ**会前往地图的西侧架设一个路障，随后任务会进入“敌**ナワバリを**制压**し**、海贼队长**の**进军**を**止**めよ**！”阶段，同时**ウソップ**会回到基地的3处入口再次架设路障，玩家需要做的就是保证他架设的所有4个路障不被手持炸弹的工作兵破坏，由于工作兵是被海贼队长召唤出来的，因此压制据点的进程可以稍稍慢下来，反倒是需要迅速击杀靠近这些路障的海贼队长以保证路障的完好。只要保证所有4个路障不被破坏，在一定时间后就会触发完成的剧情。

宝藏事件 2：ウソップ与クロ交战

在初期压制敌人 3 处据点的其中 2 个后，**クロ**会首次出现，这时就会触发这个事件，地图上 2 个问号标记分别代表**ウソップ**以及**クロ**，只要放任**クロ**让其到达南侧的基地与**ウソップ**相遇即可完成。

关卡固有任务：在村人不败走的情况下过关

村人本关所在的位置是一直都会受到敌人进攻的南侧基地，只要在及时扫清基地周边的敌人，村人就基本不会有什么危险。

第 1 章第 3 话“海贼舰队提督 首领·クリーク”

宝藏事件 1：阻止クリーク最初的突击

在关卡开始后不久，クリーク就会从南侧向西侧的几个据点发起进攻，只要迅速将其击退即可。

宝藏事件 2：击败ミホーク

在任务阶段“クリークを追いかけぶっ飞ばせ！”时，战场上会开始投掷毒气弹，这时地图右下方会出现鹰眼ミホーク的踪影，前往该处将他击破即可，但他的实力明显强于一般敌人。

宝藏事件 3：在没有一个据点被占领的情况下开始サンジ的作战

这个宝藏事件需要操作除**サンジ**外的角色来完成，在关卡开始时 3 个我方的据点都会有问号标记，保证这些据点没有一个被攻陷，在任务阶段“クリークを追いかけぶっ飞ばせ！”时，玩家需要前往右上角追击クリーク，这时就会触发剧情“サンジの恩”并完成这个宝藏事件。

关卡固有任务：击败ミホーク

这个关卡固有任务与宝藏事件 2 的条件相同，只要击败出现的鹰眼即可。

第 1 章第 4 话“アーロンパーク”

宝藏事件 1：使用サンジ完成最初的作战

选用**サンジ**开始本关，开始后不远处就会出现 3 名鱼人队长，将他们悉数击倒就能完成。

宝藏事件 2：保证所有村人生还

要完成这个宝藏事件，首先玩家需要在军团情报中掌握所有 4 名村人的位置，在战斗过程中一旦看到有敌人进攻村人的迹象就优先前往处理，如果在完成第 4 个任务阶段“敌**ナワバリを**制压**し**、味方**を**援护**せよ!**”后所有村人都生还的话，那么就能完成这个事件。

宝藏事件 4：在草帽海贼团没有一人败走的情况下击倒アーロン

草帽海贼团是指**ルフィ**、**ゾロ**、**ウソップ**、**サンジ**、**ナミ**等 5 人，只要这些人之中没有一人败走，那么在击倒**アーロン**后就能完成。

关卡固有任务：在村人不败走的情况下过关

这个固有任务实际上就是宝藏事件 2 的升级版，其要求所有村人直到过关为止全员生还，因此玩家需要格外注意村人周围是否有敌人的进攻。

第 1 章第 5 话“传说は始まった”

宝藏事件 1：使用ゾロ与たしぎ交战

在关卡的一开始，玩家的任务是击倒 5 名海兵队长，在逐一击破的期间たしぎ会参战，只要玩家操作的是ゾロ，与たしぎ进行战斗就能完成事件。

宝藏事件 2：使用ルフィ与アルビダ交战

在第 3 个任务阶段“ローグタウン港へ向かう味方を援护せよ！”中，小丑バギー海贼团会乱入战场，而位于地图南侧的アルビダ则将サンジ吸引住，流程中アルビダ是必须击破的，而完成这个宝藏事件的要求就是操作ルフィ来完成。

宝藏事件 3：提前破坏避雷针，妨碍バギー的行军

在第 3 个任务阶段“ローグタウン港へ向かう味方を援护せよ！”中，地图中央部会出现 3 个感叹号，这些感叹号对应的是 3 个避雷针，攻击这些避雷针可以将其破坏，将他们全部提前破坏的话，那么在任务的后半段左下角的バギー行军开始时，他会因落雷而必须绕道，同时完成这个宝藏事件。

关卡固有任务：使用羁绊必杀技击倒たしぎ

たしぎ在本关中一共会出现 2 次，一次是关卡开始时，另一次是全员在北侧的梅里号集合后，这个固有任务要求用羁绊必杀技完成击破的最后一击即可，需要提醒各位的是，笔者是在其第 2 次出现时使用羁绊必杀技击倒来完成的，因此不确定其第一次出现时是否也能完成。

第 2 章第 1 话“ドクロと樱”

宝藏事件 1：使用ルフィ在一定时间内与ワポル交战

ワポル在关卡的一开始就被标记上问号，但是通往**ワポル**所在地的路上被多个据点所阻隔，因此无法直接到达其所在，要想完成这个宝藏事件，可以借助宝藏事件 2 来一并完成，具体参看宝藏事件 2 的说明。

宝藏事件 2：保护所有 3 只ラパーン

ラパーン就是战场中出现的巨大白色兔兽，在关卡初期击倒 6 名海贼队长后，一只**ラパーン**会作为第三方势力在地图中央出现，迅速前往该处将其击倒后，在接下来的任务阶段“**ワポルを倒して炮击を止めよ!**”中 3 只**ラパーン**会作为我方势力出现，由于**ラパーン**出现的位置有大量的敌人，因此需要优先保证其生存，在看到“苦战”、“败走危机”时请快速救援，否则他们很容易被秒杀。

在**ラパーン**出现一段时间后，会触发**ラパーン**指出捷径的剧情，这样在地图西侧的小路可以绕过一个据点直接来到左下方，利用这个捷径可以快速到达**ワポル**所在地，以此完成宝藏事件 1。在第一次击倒**ワポル**后，会进入下一个任务阶段“敌**ナワバリを**夺っ**てワポルを**追い诘**めろ!**”，这时如果 3 只兔兽仍然生还，那么就能完成这个事件。

关卡固有任务：在村人不败走的情况下过关

本关这个固有任务达成起来并不难，原因在于本关的 5 个村人军团的站位都十分集中，因此就算陷入危机都能一次性全部救援，惟一需要注意的就只有不时打开菜单留意村人军团的情况。

第 2 章第 2 话“决战はアルバーナ”

宝藏事件 1：击倒スモーカー

在关卡开始后击倒几名海贼队长，随后たしぎ会在左下角以第 3 方身份参战，随即スモーカー也会出现在地图的右下角，只要在其出现后优先将其击倒即可，需要注意的是必须先击倒スモーカー再去对付たしぎ以及 MR.3，否则スモーカー会马上撤退。

宝藏事件 2：在一定时间内击倒ロビン

当开始时击倒 6 名海贼队长、MR.3 以及たしぎ后，任务阶段会进入“敌ナワバリを制压し、アルバーナを救援せよ!”，只要击倒西侧 / 东侧的 MR.1/MR.2，随即位于右上角的ロビン会出现问号标记，只要在一定时间内前往该处并将其击倒即可。

宝藏事件 3：使用ゾロ与 MR.1 交战

当开始时击倒 6 名海贼队长、MR.3 以及たしぎ后，任务阶段会进入“敌ナワバリを制压し、アルバーナを救援せよ!”，如果玩家操控的是ゾロ，在西侧据点与 MR.1 相遇后就能完成。

宝藏事件 4：使用サンジ与 MR.2 交战

当开始时击倒 6 名海贼队长、MR.3 以及たしぎ后，任务阶段会进入“敌ナワバリを制压し、アルバーナを救援せよ!”，如果玩家操控的是サンジ，在东侧据点与 MR.2 相遇后就能完成。

关卡固有任务：击倒クロコダイル 2 次

在本关中作为关底 BOSS 的沙鳄鱼**クロコダイル**，实际上一共会出现 2 次，撇开作为 BOSS 出现的一次不谈，在任务阶段“敌ナワバリを制压し、アルバーナを救援せよ!”中他会与ロビン一同出现一段时间，具体位置为西侧 MR.1 所在的目标据点北侧的一个据点内，建议优先攻下中间没有 BOSS 对手的据点后前往该处，避开 MR.1 以及 MR.2 所在的据点节省时间。

第 2 章第 3 话“一亿の男”

宝藏事件 1：一定时间以内击破海贼队长

在关卡初段压制第一个据点并击败传令兵后，当援军出现时 2 个带有问号标记的海贼队长也会随之出现，抓紧时间将其击破即可。

宝藏事件 2：击退谜之军团

在关卡的中段，黑胡子**ティーチ**军团会出现在地图右下侧，在他们出现后**バージエス**会开始进攻我方基地，而**ティーチ**则会停留在地图南侧，在这里必须先击倒**ティーチ**再击破**バージエス**，如果优先击倒**バージエス**，那么**ティーチ**就会撤退而导致时间失败。同时，玩家一定要快速击破**ティーチ**然后回头去找**バージエス**，否则**バージエス**的猛攻很容易使基地陷落，将他们两人按顺序击倒后任务完成。

关卡固有任务：获得! 数 1800 个

很简单的一个要求，本关的敌人又多又聚集，只要玩家多发动羁绊系统杀敌就基本能达成。

第 2 章第 4 话“神の岛の冒险”

宝藏事件 1：在一定时间内击倒袭击ナミ以及ロビン的空岛兵队长

在关卡开始时的第一个任务阶段，在众人赶往左上角祭坛的过程中，**ナミ**以及**ロビン**会受到空兵队长的袭击，只要在问号出现后快速消灭这两名敌人即可。

宝藏事件 2：在一定时间内击倒袭击メリー号的空岛兵队长

在任务阶段“ナミたちの黄金乡探索を援护せよ!”中，当草帽海贼团一行在分散寻找黄金乡时，2 名标记有问号的空岛兵队长会从南北两侧进攻左上角的据点，只要快速将他们击倒即可。

宝藏事件 3：阻止エネル发动万雷

在进行到任务阶段“**エネル**を追击し、味方を狙う万雷を止めよ!”时，剧情中**エネル**会在空岛散布雷云，随后他会先后在地图的右上、右下、中央右侧出现，只要在其出现时以最快速度赶到他所在的据点并将其击倒就可以阻止他发动万雷，成功阻止 3 次后他会停留到中央上方的一个据点内，到达该处即可触发剧情。

关卡固有任务：在一定时间内击倒ワイパ—

在任务阶段“ナミたちの黄金乡探索を援护せよ！”中，当众人都成功到达目的地后，ワイパ—会以第三方势力的身份出现在ナミ的身边，期间会有明显的剧情提示，只要剧情过后迅速赶到该处将其击倒即可。

第 3 章第 1 话“水の都 ウォーターセブン”

宝藏事件 1：z 使用サンジ在一定时间内击倒职人

在关卡开始阶段，第一批出现的敌人就是职人，只要操控**サンジ**迅速将他们击倒就能完成。

宝藏事件 2：阻止フランキ—的远距离攻击

在任务阶段“**チョッパ—を**援护**し ロビンを**搜索**せよ！**”中，**フランキ—**会作为第三方势力参战，这时前往左下方击倒**フランキ—**即可。

宝藏事件 3：完全压制据点“アイスバ—グ邸前”

这个据点是在完成任务阶段“**チョッパ—を**援护**し ロビンを**搜索**せよ！**”后出现的，在侵入位于左上角的宅邸时，在“**アイスバ—グ**邸前”这个据点中会受到强烈的抵抗，同时**ナミ**会与**チョッパ—**另辟其径寻找进入的道路。要完成这个宝藏事件比较麻烦，因为要完全压制这个据点，实际上就是要压制这个据点 10 次，这要花费大量的时间，但是只顾着压制据点的话，另一头行军的**ナミ**以及**チョッパ—**又会陷入败走的危机而导致任务失败，因此如果实在感到困难，可以调低难度或是后期提升能力后再来挑战。

关卡固有任务 1：使用ルフィ过关

这一关并没有使用羁绊必杀技击倒总大将过关的传说度设定，取而代之的就是使用路飞过关。

关卡固有任务 2：在传令兵没有呼叫增援的情况下过关

在任务阶段“**アイスバ—グ**邸**に**侵入**せよ！**”中，为了进入宅邸玩家可以选择压制“**アイスバ—グ**邸前”据点 10 次或是跟随**ナミ**寻找暗道，在这期间地图上一共会出现 3 个传令兵，1 个在据点一旁的小路，另外 2 个则在**ナミ**前进的必经之路上。

第 1 个传令兵会在**ナミ**解锁第一扇门时出现，这时先不要急着跟随她前进，先在“**アイスバ—グ**邸前”据点中稍作等待，直到战场情报中出现传令兵呼叫增援的情报后，再从据点一旁的小路中拦截第 1 个传令兵。剩下的 2 个传令兵均在**ナミ**前进的路上，如果求稳的话建议一直跟随**ナミ**前进并无视压制据点的想法，提前将路上的剩下的 2 个传令兵杀死，但这样可能会与宝藏事件 3 有所冲突，因此请各位玩家量力而行。

第 3 章第 2 话“海贼 vs CP9”

宝藏事件 1：使用ゾロ与カク交战

在任务阶段“CP9 からカギを奪い、ルッチを追いつけ！”中，长颈鹿**カク**会出现在西侧的据点中，只要操控**ゾロ**与他交战就能完成。

宝藏事件 2：使用サンジ与ジャブラ交战

在任务阶段“CP9 からカギを奪い、ルッチを追いつけ！”中，狼人ジャブラ会出现在西侧的据点中，只要操控**サンジ**与他交战就能完成。

宝藏事件 3：在ルッチ之前赶到目的地

在任务阶段“CP9 からカギを奪い、ルッチを追いつけ！”开始后，ルッチ会从右下角带着**ロビン**向右上角进发，而通往该处的钥匙分别被**カク**以及ジャブラ拿着，只要在东西两侧的据点中将他们击倒，并赶在ルッチ之前到达就能完成。值得一提的是，在ジャブラ所在的据点右侧房间内有一个装置，将其破坏后可以阻挡ルッチ的去路，从而延长他到达目的地的时间。

关卡固有任务：使所有同伴的作战完成

这个固有任务的描述很模糊，实际上其就是还原原作中各人在司法岛事件中的剧情，在进入任务阶段“CP9 からカギを奪い、ルッチを追いつけ！”后，只要按照以下步骤进行，就能完成所有的作战：

1. 来到东侧ジャブラ所在的据点，在该据点右侧的房间内破坏装置，阻挡ルッチ的去路。
2. 击倒ジャブラ
3. 往北侧进发，压制据点“北テラス”，触发**そげキング**狙击的准备。
4. 往左上方进发，压制据点“给仕室”，触发**フランキ—**狙击的准备。
5. 来到西侧**カク**所在的据点，击倒ジャブラ。
6. 往右上方的目的地进发，并将镇守在该处的ルッチ击倒。

第 3 章第 3 话“爱の拳”

宝藏事件 1：在一定时间内击倒所有海兵队长

很简单的一个事件，关卡开始后这些海兵队长就会标记在地图上，快速将他们逐个击破即可。

宝藏时间 2：击败青キジ

作为海军大将的青**キジ**的强度绝对超越之前玩家见过的所有敌人，最大的体现就是怎么打都感觉不掉血，如果实在感到太难，不妨调低难度或是在提升个人能力后再来重玩。

关卡固有任务 1：在パンツ野郎不败走的情况下过关

在关卡开始后不久，作为**フランキ—**小弟的**パンツ**野郎会从地图右下角出现，这时**フランキ—**会突然变成惟一的第三方势力阻止他们朝左上角进发，只要反复击退阻止**パンツ**野郎的**フランキ—**，保证**パンツ**野郎在不败走的情况下最终到达左上角即可。

关卡固有任务2：击败コビー—2次

コビー一会先后出现两次，第一次是以“???”的名字出现在地图上，而第二次则是随青**キジ**和**ガープ**再次出现，只要注意两次将他击倒即可。

第3章第4话“ゴースト岛の冒险”

宝藏事件1：在海贼队长不败走的情况下将影法师击破

在一开始的迷雾状态下，玩家需要做的就是在迷雾中与所有走失的同伴会合，玩家在迷雾中找到的第一个同伴必然是**ロビン**，而由于前进的通路被封锁，因此玩家必须要将附近出现的ゾンビ队长逐一消灭，直到触发“汚れた墓地、开门”的信息，这时回到找到**ロビン**的位置并进入一旁打开的大门，在里面可以看到**モリア**的影子正在与2名海贼队长战斗，击倒这个影子后就能完成事件，注意的是整个过程动作必须要快，否则一定时间后海贼队长会败走。

宝藏事件2：使用ブルック在同伴不陷入苦战状态的情况下与同伴会合并与オーズ交战

这个事件要求玩家熟悉开始时在迷雾中寻找同伴的路线，在迷雾中击倒**ペローナ**后迷雾会散去，这时也不能掉以轻心，一路上也必须扫除有可能让同伴陷入苦战的军团。另外，在这个阶段**オーズ**会反复在三个地方出现，只有在第3次将他击退后这个事件才算作完成。

宝藏事件3：击败くま

当**ペローナ**在地图左上角二度出现时，玩家需要再次将她击倒，将她击倒后くま会作为第三方势力参战，这时将他击倒即可。

宝藏事件4：阻止モリア的作战计划

在二次击倒**ペローナ**后，**モリア**会坐在**オーズ**的体内再次在地图上乱窜，在与这个乱窜的**オーズ**作战期间，地图上会出现两个问号表示**モリア**正在收集影子，只要在问号出现后迅速到达该处优先击破影子即可。

关卡固有任务：在海贼队长和工作兵无一败走的情况下过关

在迷雾中最初击倒**モリア**的影子时能有2个海贼队长，**オーズ**拆桥时则会在地图东侧出现5个工作兵，只要保证这些人无一败走过关即可，工作兵只要不出太大的问题都不会败走，关键是最初的2个海贼队长动作必须要快，否则在击倒**モリア**之前他们就有可能已经败走。

第4章第1话“シャボン舞う诸岛の冒险”

宝藏事件1：使用ナミ在一定时间内击倒所有海兵队长

海兵队长在关卡开始时就会出现，全数击破即可。

宝藏事件2：阻止黄猿与战桃丸会合

在中篇黄猿参战时，地图上黄猿与战桃丸的位置会标记有问号，只要击倒其中的任意一方就能阻止他们的会合。

宝藏事件3：在一定事件内使ロ—的作战成功

在本关最后的阶段，**ロ—**会再次在地图南侧的据点中出现，这时地图右下角撤离点的所在地的2个**パシフィスタ**会标记成问号，这时玩家需要在一定事件内将他们引导到罗的白色作战区域内，并将他们攻击至停机状态，这样就能触发剧情完成。

关卡固有事件：ロ—的体力剩余一定以上过关

只要在击破关底大将黄猿时，**ロ—**的体力不太低就能完成，总的来说就是要迅速击破。

第4章第2话“海底监狱インペルダウン”

宝藏事件1：使用イワンコフ接近与ミノタウロス交战中的クロコダイル

在关卡的初段击倒门兵后从标记的暗道继续进发，会触发**クロコダイル**与**ミノタウロス**战斗的事件，玩家需要操控革命军人妖王**イワンコフ**接近**クロコダイル**，并协助他与**ミノタウロス**战斗，在战斗的过程中就能完成这个事件。

宝藏事件2：解放Mr.1被囚禁的据点

在触发遇到**バギ—**、MR.2以及MR.3的剧情时，随即地图左下角会出现问号，这就是MR.1被囚禁的地点，快速压制这里的据点即可将其救出。

宝藏事件3：完成MR.2压制制御室的作战

在黑胡子作为第三方势力参战时，只要将黑胡子**ティ—チ**以及**バ—ジェス**击倒，通往前方的门就会开启，随即前方的一个据点会出现问号标记，在这里玩家需要以最快速度压制这个据点，稍有延误都会导致这个事件无法完成。

宝藏事件4：解放所有囚犯

在众人往地图左上角逃离的过程中，在3个据点模样的位置会出现问号标记，这几个问号标记就是囚犯所在的地方，只要在路过这些地方时将门口附近的所有海兵队长扫除，那么当小丑**バギ—**路过时会逐一将这些牢房打开，并触发剧情“救世主**キャプテン・バギ—**”。

关卡固有任务：击倒ミノタウロス4次

ミノタウロス是一只奶牛模样的狱卒兽，在关卡中就算将他击败它也会随时间流逝而重生，只要一看到它出现/重生就马上赶到它所在位置将其击倒，那么在过关后就能完成任务。

第 4 章第 3 话“顶上决战”

宝藏事件 1：使用イワンコフ击倒くま

当玩家使用**イワンコフ**时，在关卡初段击倒**くま**即可。

宝藏事件 2：使用ルフィ接近ハンコック后，与スモーカー交战

当玩家操控**ルフィ**时，在关卡开始时接近在地图中央区域出现的女帝**ハンコック**，随后她会短暂撤退，然后来到**スモーカー**所在的据点时，即可触发剧情完成事件。

宝藏事件 3：使用バギー与ミホーク交战

当玩家使用**バギー**时，在掩护**ジョズ**挡下来自鹰眼**ミホーク**的三下斩击后，他会出现在右下方的据点中，前往该据点与其交战即可。

宝藏事件 4：使用ジンベエ击倒モリア

当玩家使用**ジンベエ**时，在**モリア**参战时将其击败即可。

关卡固有任务：击倒所有强敌

强敌指的是所有有名字的敌人，在完成这个条件时要注意 2 点，一是在使用**ルフィ**时无法与女帝**ハンコック**交战，因此不能使用他。二是在关卡初段压制 3 个据点前就必须完成**くま**以及**ハンコック**的击杀，只要注意以上 2 点，剩下的强敌只要逐一击破即可。

第 4 章第 4 话“终战”

宝藏事件 1：使用ハンコック与战桃丸交战

在关卡的开始，战桃丸就会出现在地图左上方，接触后就能完成。

宝藏事件 2：击倒ドフラミンゴ

在关卡开始后不久，**ドフラミンゴ**所在位置会在地图上标记问号，前往其所在位置将他击倒即可。

宝藏事件 3：击破盯上白ひげ的海军增援

几乎与宝藏事件 2 同时发生的宝藏事件，在白胡子白ひげ会出现 4 个问号，将这些海兵队长全部消灭即可。

宝藏事件 4：在一定时间内击倒ガープ

在地图北侧压制据点“处刑台前”后，ガープ必然会出现阻挡玩家的去路，但必须注意的是这个“在一定时间内击倒”指的是从关卡开始，而并非ガープ出现后开始，因此从本关一开始玩家就需要抓紧时间完成任务要求并尽快压制该据点使ガープ出现。

宝藏事件 5：击破在处刑台前增援的海军

在击败ガープ后，处刑台前会出现不少带有问号标记的海军，将这些海兵队长悉数消灭即可完成这个事件。

宝藏事件 6：在一定时间内击破妨碍我方逃走的战桃丸

这个宝藏事件虽然没有具体说明，但这个事件必须使用除ルフィ以外的角色来完成，因为战桃丸的阻击是在击倒赤犬后出现的事件，但如果玩家使用的是ルフィ，那么在击倒赤犬后就算作过关，因此不会出现接下来的事件。

在击倒赤犬后，右下角会出现黄猿以及战桃丸 + パシフィスタ的组合，这时快速前往该据点击倒战桃丸即可。

关卡固有任务：击倒所有强敌

与上一关相同的固有任务，只要有名字的敌人都算作强敌，与宝藏事件 6 相同，这个任务必须使用除ルフィ以外的角色来完成，因为在击倒赤犬后的流程中仍然有强敌的出现。

值得一提的是，虽然使用除**ルフィ**以外的角色在击倒赤犬后仍然会有不少的事件出现，但本关的关底大将仍然默认是赤犬，也就是说传说度 8“用羁绊必杀技击倒关底大将”的要求，这里指的是赤犬。

终章第 1 话“再出发の岛”

宝藏事件 1：在サンジ没有石化的情况下，掩护ナミ到达目的地

在关卡初期掩护**ウソップ**和**チョッパー**到达目的地后，然后会触发**サンジ**遇见女帝陷入石化状态的剧情，在**ナミ**从地图西侧出现后，玩家的任务就是清除**ナミ**附近的敌人，让她快速到达北侧的基地，以免使 2 年没有看见过女人的**サンジ**追上**ナミ**陷入石化状态。

宝藏事件 2：在军舰炮击开始前击退所有军舰

在触发**サニー**号往南侧行驶的剧情后，位于地图右下方的 3 艘军舰会开始炮击的准备，接下来**ハンコック**会为我方逐一驱逐这些军舰，只要跟随**ハンコック**移动扫清周围的敌人，驱逐全部 3 艘军舰后就能完成事件。

宝藏事件 3：击倒所有的パシフィスタ

在全员在南侧基地集合后，战桃丸会带着 4 台**パシフィスタ**出现在基地的附近，在击倒战桃丸之前将 4 台**パシフィスタ**优先击破即可。

关卡固有任务：在ハンコック与ペローナ没有败走的情况下过关

只要注意掩护，以及在出现败走危机的提示后迅速救援就基本没有问题。

终章第 2 话“鱼人岛の冒险”

宝藏事件 1&2：压制敌方据点，阻止其作战计划

这是关卡初段就出现的宝藏事件，触发后地图中央位置会有 2 个被标记上问号的据点，只要压制这 2 个据点就能完成这 2 个宝藏事件。

宝藏事件 3：在鱼人队长没有败走的情况下与ホーディ初次交战

这是与宝藏事件 1 和 2 同时出现的事件，这时地图上的几名我方鱼人队长会标记有问号，只要保证这些鱼人队长无一败走，在鱼人队长为我方开启前进道路后与ホーディ初次交战就能完成。

宝藏事件 4&5：压制敌方据点，阻止其作战计划

这是与宝藏事件 1 和 2 性质相同的事件，只要压制据点就能完成，不过在这个阶段中如果玩家光顾着压制据点，那么很有可能会错过宝藏事件 6，具体请参看宝藏事件 6 的说明。

宝藏事件 6：在运输队长没有向ホーディ运输 ES 强化药物的情况下，与ホーディ交战

细心的玩家可能会发现，在宝藏事件 1、2、3 进行的过程中，也会有运输队长向ホーディ运送 ES 药物，但在那个阶段中，即使运输队长成功运输药物，也不会影响这个事件的完成。只有在ホーディ作为关底大将出现在地图右上方时，这个事件才正式开始。

在初次击倒ホーディ后，从宝藏事件 4 和 5 需要压制的据点中会开始出现运输队长向ホーディ快速移动，这时玩家不要理会任何敌人，只需要一心从右下方的通路击倒门兵，然后朝右上角最深处的感叹号进发并破坏阻挡进发的水路的装置，赶在运输队长前与ホーディ接触就能完成这个事件。

关卡固有任务：依靠自己的能力逃离龙宫

这个任务要求十分含糊，实际上它指的是使用ゾロ、ウソップ或ブルック其中任意一人完成本关即可。

终章第 3 话“パンクハザード”

宝藏事件 1：在击倒ヴェルゴ之前，率先将サンジ救出

在关卡开始时击倒眼前的门兵后，在下一个据点中**ヴェルゴ**就会出现，这时先不要和他战斗，来到地图下方**サンジ**所在的牢房前，将这里的杂兵队长全部干掉后就能将**サンジ**救出。

宝藏事件 2：使用ゾロ或たしぎ在一定时间内击倒モネ

在触发**シーザー**第一次激活大范围毒气后，剧情中**ロー**会使用能力将海军转移到内部，这时前进的道路会被出现的**モネ**用暴雪堵住，这时来到右下角将**モネ**击退后，原本堵塞的道路会变得可以进入。在全军进入内部后，**モネ**会再次出现，这时只要使用**ゾロ**或**たしぎ**在一定时间内将其击倒即可。

宝藏事件 3；在解放所有海兵队长后，让スモーカー与ヴェルゴ接触

在与宝藏事件 2 相同的时间点，躲过大范围的毒气攻击进入内部后，地图中央部会出现 4 个标记有问号的门兵，将这些门兵全部击破救出所有被困的 G5 队长，随后**ロー**与**スモーカー**会向地图左下方的据点进发，掩护他们到达该处并遇到镇守该处的**ヴェルゴ**后即可完成事件。

宝藏事件 4：在ロー的作战实施期间，击倒妨碍的シーザー1 次以上

在**シーザー**第 3 次发动范围毒气攻击，也就是全地图的毒气倒计时时，在**ロー**实施脱出作战时，**シーザー**会出现在我方的据点中妨碍作战，至少击退出现的**シーザー**1 次即可。但需要注意的是，如果玩家推进据点的进程太快，有可能还来不及击退**シーザー**就已经完成作战，因此在这里不妨先以击退**シーザー**为主要目标。

宝藏事件 5：使用ルフィ在海兵队长没有败走的情况下与シーザー交战

从关卡的一开始，就会有 10 名海军 G5 队长作为同伴，只要在与**シーザー**交战时保证这 10 名队长依然生存即可，因此在整个攻关过程中，玩家要时刻注意这些队长的血量，哪个陷入危险就率先去救哪个。

关卡固有任务：在没有同伴被シノクニ引发败走的情况下过关

シノクニ指的是本关中**シーザー**不断放出的神经毒气，在关卡初段击退**ヴェルゴ**后，**シーザー**就会开始放出毒气，并且开始指定毒气的实验对象，这些对象会有特殊的白色标记在地图上，在限定时间内优先解救这些同伴，保证他们生存即可。

终章第 4 话“激震のドレスローザ”

宝藏事件 1：在ロー和シーザー到达交易点之前，压制左上方的据点并击倒ベラミー

在关卡初段，**ロー**和**シーザー**会往左上方的交易点进发，在击倒几个带有特殊标记的海贼队长后，**ベラミー**会出现在南侧的据点中进行追击，在**ロー**和**シーザー**到达之前，击倒追击的**ベラミー**并提前压制左上角据点即可。推荐的是在开始时只以海贼队长为目标，直到**ベラミー**出现之前都不要帮前往交易点的 2 人击杀路上的敌人，否则他们行进得越快只会增加事件失败的几率。

宝藏事件 2：击倒抢夺烧烧果实的海贼队长

在关卡的中段，玩家需要前往地图中央的竞技场中寻找目标的烧烧果实，这时会有 4 名海贼队长包围过来，将他们悉数击倒即可。

宝藏事件 3：在一定事件内击倒ティーチ

在关卡的中后段，黑胡子**ティーチ**会出现在地图的右上方，一开始他会按兵不动，随着流程的推进他会先后派**バージェス**以及 4 个海贼队长出战，在悉数击倒后他会正式迎战玩家，快速将他击倒后完成事件。

关卡固有任务：所有作战成功

所谓的作战概念很含糊，不清楚的话很容易会导致失败，实际上这些作战主要可以归纳成以下 3 点：

1. 完成宝藏事件 1，也就是在**シーザー**到达交易地点前将**ベラミー**击倒。

2. 在藤虎以及**ドフラミンゴ**没有接近**ナミ**以及**シーザー**的情况下，**ナミ**成功从左下方逃脱。这一点要求玩家在触发**ナミ**逃走的剧情时，快速击倒上述的 2 名敌人。

3. 救出作为同伴出现在地图右下方据点的**ベラミー**。只要完成宝藏事件 1，那么在**ナミ**逃脱的过程中**ベラミー**会在右下方的一个据点中出现，占据该据点为他解除危机即可。

完成以上 3 点，剩下的就只需要跟随关卡的任务提示依次往下打过关即可。

梦幻模式指南

基本构成

在梦幻模式中，玩家需要在一个又一个浮岛上进行战斗，在通过一个浮岛后，玩家可以在与该浮岛连接的下一个浮岛进发。在众多的浮岛中，其中 15 个浮岛上会有一名强敌站立着，只要通过这些浮岛就能解锁该角色。每一个浮岛都有推荐进行等级，等级越高的浮岛，通过时获得的硬币数也会有所增加。每一个浮岛的战斗地图都是随机生成的，而且在部分岛屿的战斗中还能选择协助作战的参战方，因此就算重复游玩都能发现新的乐趣。

赏金任务（赏金首）

在梦幻模式的岛屿上推进的过程中，会有一定几率在任意已解锁的岛屿上出现名为“赏金首**をぶっ飞ばせ**”的任务，标志是该人物头上有一个通缉令模样的标志，只要通过这些关卡就有机会获得稀有硬币，但如果玩家在这些任务出现后不优先完成的话，那么这些通缉犯犯就会从岛上消失，因此在看到这个任务时建议优先进行。赏金任务的等级是浮动的，其任务推荐等级必然为玩家当前选用角色 +5，因此不必担心难以通过。

最终岛屿

当玩家将包含红发在内的 15 个站立有强敌的岛屿完成后，那么会继续开启推荐等级 50 的岛屿“D **の**一族”，在完成“D **の**一族”后，则会开启最终的岛屿——推荐等级为 100 级的“真**の**海贼无双”！

虽然这个岛屿的推荐等级为 100，但实际上并没有想象中的难，借助硬币发育良好的 50 级角色同样能够通过这个岛屿，如果实在感觉通过困难，不妨利用稀有硬币突破成长界限继续提升等级后再来挑战。

在通过最后的岛屿后，15 名原本被击倒的强敌会再次出现站立在岛屿之上，只不过站立的强敌会从玩家已解锁的可操作角色中随机生成，而在将这些角色击倒后再通过一次最终岛屿的话，又可以再次刷新这 15 名强敌，以此无限循环，这对于刷取特定角色的“强敌”稀有硬币来说有一定的帮助。

噩梦模式（ナイトメアログ）

在梦幻模式中通过最终岛屿后，会解锁名为噩梦模式的新模式，噩梦模式的内容与梦幻模式基本一致，只是所有岛屿的推荐游玩等级都变成了 100 级，适合喜欢挑战的玩家。

S级评价相关

梦幻模式的评价系统与剧情模式相同，都是以杀敌数、获得！数以及过关时间3项指标来作为标准，不同的是在梦幻模式中玩家可以在暂停菜单中选择战绩评价一项查看到当前各项指标的完成情况以及达到S级评价的标准，因此要比剧情模式达成S级评价来得要清晰得多，但其实这个标准基本是固定的，除了前2个岛屿外，其他岛屿的要求都是杀敌数2400、获得！数1200、过关时间18分钟内。

传奇度（レジェンド度）

梦幻模式同样有传奇度的设定，但对比剧情模式，梦幻模式的传奇度系统要显得简单得多，梦幻模式的传奇度不再以关卡为单位，而是整个模式共有9个，这些条件清晰明了，最难的也只是所有岛屿的S级评价，由于梦幻模式的S级评价可以在菜单中查看到进度，因此梦幻模式的传奇度100%达成并不难。

传奇度	完成条件
1	通过25%的岛屿
2	通过50%的岛屿
3	通过75%的岛屿
4	任意岛屿的战斗中击杀3600人
5	任意岛屿的战斗中获得！数2400个
6	将站有强敌的岛屿全部通过
7	通过最后的岛屿
8	所有岛屿均获得S级评价

同伴等级提升攻略

在游戏中解锁任意角色的技能海报后，只要在任意战斗选择该角色出战利用羁绊系统杀敌获得！数，或是以该角色作为同伴发动羁绊系统击杀敌人获得！数，都能在完成关卡后的结算画面中提升该角色的同伴等级。提升同伴等级不但可以获得表情、系统语音、动作语音等个性化要素，而且可以通过提升同伴等级解锁相关的技能（具体查看前文“强化技能系统”部分），另外对于奖杯迷来说最重要的一点在于本作的白金要求将所有64名角色的，这也是本作所有奖杯中最耗时的一个部分，下面就为各位介绍提升同伴等级的一些心得。

基本思路

提升同伴等级惟一的方法是在战斗中获得！数，换句话说就是通过羁绊系统杀敌，当获得！数时，操作角色本人以及发动羁绊系统时出现的同伴会同时获得经验，因此在战斗中遵循以下原则：

1. 选择好想要提升同伴等级的同伴，以羁绊攻击杀敌

2. 在敌人密布的据点中，发动羁绊冲击杀死尽量多的敌人

3. 在羁绊冲击持续时间即将结束时再按一次R2，取消羁绊冲击状态返回羁绊等级Lv.2的状态，使其不至于重新积蓄羁绊等级，重复1~3。

4. 双打时2P会默认成为1P的同伴，因此活用双打的方法可以提高一点效率。

推荐装备技能

工欲善其事必先利其器，而由于刷同伴等级围绕的核心是羁绊系统杀敌，因此想要更有效率地提升同伴等级，装备相应的技能可以事半功倍，下面是在刷同伴等级时推荐的技能，而关于这些技能的具体解锁以及升级方法请参看前文。

名称	效果
スタイリッシュ	羁绊冲击持续时间延长(无印版本为增加20秒，提升至++后可以增加长达40秒)
战场のカリス	更加容易积蓄羁绊槽
ハイテンション	羁绊冲击持续过程中伤害增加

角色提升指南

可操作角色

现在我们知道，提升同伴等级的核心在于刷！数，因此首选的必然是敌人密布的关卡，而笔者推荐的关卡是游戏的第2弹DLC，售价低廉的关卡“白ひげVS新鱼人海贼团”，这个关卡中敌人多得吓人，一局下来获得！数9999也并非难事，这对于刷可操作角色的同伴等级有极大的帮助。

不可操作角色

游戏中的64名有技能海报的角色中有27名是无法操作，因此要提升他们的同伴等级就必须通过游玩有他们作为同伴的关卡，然后在这些关卡中用羁绊系统杀敌才能提升同伴等级。这些关卡分布在梦幻模式之中，下面就给出的这些角色出现的具体位置以及梦幻模式中的对应图，但由于他们在关卡出现的概率是随机的，因此如果在进入准备画面－军势情报中没有找到目标的同伴角色，那么就果断退出再重新进入直到刷出该同伴角色。

同时需要注意的是，虽然理论上获得的！数越多，同伴等级会提升得越快，但大约超过2000个！数后，同伴专用角色的增加幅度会变得很小，因此只要达到一定的数目后就没有必要执着追求高！数，迅速过关再开一局即可。

角色	模式	关卡名字	所属势力	地点(对应号码)
クリーク	ドリーム	东の海の海贼たちの逆袭	东の海の海贼	北东(32)
	ドリーム	东の海の海贼たちの冒险	东の海の海贼	北东(36)
アーロン	ドリーム	巨人VS鱼人!	鱼人	南东(9)
	ドリーム	鱼人VS兽人!	鱼人	南东(10)
はっちゃん	ドリーム	巨人VS鱼人！	鱼人	南东(9)
	ドリーム	鱼人VS兽人!	鱼人	南东(10)
ラパーン	ドリーム	カワイイもの大好き１	カワイイ军	东(30)
	ドリーム	海贼大决战★	※味方	DLC
ワポル	ドリーム	王样を守らないやつは★	ワポル军	北西(59)
Mr.2	レジェンド	4章2话[インペルダウン]★	※味方	–
	ドリーム	世界で一番美しいのは３★	Mr.2军	西(55)
Mr.3	レジェンド	4章2话[インペルダウン]★	※味方	–
	ドリーム	バッドカンパニー	バロックワークス	北东(41)
カク	ドリーム	CP9vs世界政府	CP9	南(65)
	ドリーム	鱼人VS兽人	动物系能力者	南东(10)
ジャブラ	ドリーム	CP9vs世界政府	CP9	南(65)
	ドリーム	鱼人VS兽人	动物系能力者	南东(10)
ブルーノ	ドリーム	CP9vs世界政府	CP9	南(65)
	ドリーム	职务まっとう世界政府★	※味方	DLC
战桃丸	ドリーム	カワイイもの大好き１	カワイイ军	东(30)
パシフィスタ	ドリーム	科学VS怪奇!	科学军	西(51)
ミノタウロス	ドリーム	ここは地狱の大砦	インペル职员	中央(66)
	ドリーム	职务まっとう世界政府★	※味方	DLC
ハンニャバル	ドリーム	ここは地狱の大砦	インペル职员	中央(66)
	ドリーム	职务まっとう世界政府★	※味方	DLC
ジョズ	レジェンド	4章3话[顶上决战]★	※味方	–
	ドリーム	顶上决战、再び!	白ひげ海贼团	南西(22)
	ドリーム	白ひげVS新鱼人海贼团★	※味方	DLC
ビスタ	レジェンド	4章3话[顶上决战]★	※味方	–
	ドリーム	顶上决战、再び!	白ひげ海贼团	南西(22)
	ドリーム	白ひげVS新鱼人海贼团★	※味方	DLC
モーガン	ドリーム	コビーの修行日记1	海军	南西(20)
アルビダ	ドリーム	世界で一番美しいのは３★	アルビダ军	西(55)
クロ	ドリーム	东の海の海贼たちの逆袭	东の海の海贼	北东(32)
	ドリーム	东の海の海贼たちの冒险	东の海の海贼	北东(36)
Mr.1	レジェンド	4章2话[インペルダウン]★	※味方	–
	ドリーム	バッドカンパニー	バロックワークス	北东(41)
ベラミー	ドリーム	ファミリーを守れ	ドンキホーテ海贼团	北西(60)
	ドリーム	コロシアムの英雄★	※味方	DLC
ワイパー	ドリーム	オシャレ对决３	着てない军	北东(74)
ホーディ	ドリーム	巨人VS鱼人！	鱼人	南东(9)
	ドリーム	鱼人VS兽人!	鱼人	南东(10)
ヴェルゴ	ドリーム	东の海の海贼たちの传说	新世界海贼	中央(14)
モネ	ドリーム	世界で一番美しいのは２★	モネ军	南东(17)
バージェス	ドリーム	四皇对决	黑ひげ海贼团	北西(52)
ドリーム	顶上决战の恶梦再び	黑ひげ海贼团	南(68)	
コビー	ドリーム	コビーの修行日志1★	コビー军	南西(20)

注：★表示该关卡必定会出现该角色

强力角色推荐

无论是剧情模式还是梦幻模式，只要利用硬币良好育成，即便是未突破成长限界的 50 级角色基本都可以逐一通过，但是对于推荐等级为 100 级的噩梦模式来说，角色之间的强弱差别就会显得十分明显，在这里为大家推荐 2 名游戏中可以说无人能敌强力角色，只要练成这 2 个角色，就算有其他角色难以通过关卡，换上这 2 个角色基本都能够轻松通过。

藤虎

现任海军大将藤虎，系列初次参战的他实力可以用逆天来形容，这主要体现在他长按 R1 键落下陨石的特殊技能之上，这个技能在蓄力发动后威力、攻击范围都十分优秀，一个据点只要 2~3 发陨石就能拿下，一些 BOSS 级别的敌人甚至可能会被陨石秒杀，最重要的是他并不需要频繁地使用□键以及△键组合的技能，只要简单地按下 R1 键蓄力即可，可谓简单无脑，一个按键拿下 S 级评价再不是梦。而且，陨石还能通过移动摇杆来选择落点，特别在发动羁绊冲击的状态下，几发陨石就能赚取大量的！数，因此从各个方面看藤虎都是一名最强的角色，没有之一。为了最大化 R1 特殊技的使用，推荐装配技能为增加远距离伤害的“狙击手**の**心得”、强化特殊技伤害的“特殊技强化”以及缩短技能蓄力时间的“**クイックチャージ**”。

顺带一提，如果在刷同伴专用角色的等级时，如果所有可操作角色都已经达到满级的话，那么首选角色就是藤虎，由于藤虎可以瞬间秒杀一大片，在发动羁绊冲击后对于刷！数十分有效率。

白ひげ

白胡子是游戏中惟一能与藤虎实力比肩的角色，而他的招牌招式是□□□□△，这一招会以大范围、长射程、高伤害的前方冲击波结尾，而 R1 键的特殊攻击也迅速秒杀靠近的杂兵，近乎全屏的高伤害必杀技 2“天地鸣动”也是他的大杀器，但总的来说对比无脑操作的藤虎还是要略逊一筹。白**ひげ**推荐装配能够强化主力技的技能“□□□□△**コンボ**强化”、增加远距离伤害的“狙击手**の**心得”，剩下的可以选择**スタイリッシュ**或**ハイテンション**这些强化羁绊攻击的技能。

奖杯攻略

PS4版				
奖杯总数：40	铜杯：23	银杯：13	金杯：3	白金：1

项目	
全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	约80小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

奖杯综述

与大多数《无双》类游戏一样，本作的实际奖杯难度并不高，但却相当耗时。虽然故事模式和梦幻模式全 S 评价 + 传奇度 100% 会比较麻烦，但按照攻略的方法攻关基本就可以拿下，不过这个攻关的过程还是十分有趣的。虽然前作中全硬币收集的奖杯在本作中并没有出现，但是取而代之的则是需要大量的时间去刷的全同伴等级满级，这个条件虽然没有具体的奖杯设定，但其实际上包含在画廊 100% 解锁的奖杯“我々**は** 历史**の**全**てを**知**った**…”之中，因此整个白金过程又枯燥又耗时，而总的白金时间约在 80 小时左右。如果本身并非《海贼王》的粉丝，那么恐怕在刷同伴等级时会感到无比的痛苦。

推荐完美路线

1. 直接以“难**しい**”难度开始故事模式，尽量以每一关都达到传奇度 100% 作为目标攻关，因为即便在“难**しい**”难度下，利用硬币良好育成的角色都能轻松应对，如果有实在感到困难的宝藏事件或是关卡特殊要求，则可以暂时搁置，在以后角色变得更强后再次挑战。

2. 进行梦幻模式，以全岛屿 S 级评价的目标通过所有岛屿，在这个过程中如果操作角色的同伴等级提升到最高等级后就换一个角色，然后通过贝利商店的金钱成长提升等级后来攻关，这样可以节省一些刷可操作角色同伴等级的时间。

3. 在故事模式和梦幻模式都取得 100% 的传奇度后，则可以开始按照上文中“同伴等级提升攻略”相关部分来刷同伴等级，直至取得白金。

海贼王におれはなる !!!!

解锁条件 获得全部奖杯

ずっと友达だ

解锁条件 完成剧情模式序章

いくぞ !!! 伟大なる航路 !!!!

解锁条件 完成剧情模式第 1 章

黄金乡は空にあったんだ !!!!

解锁条件 完成剧情模式第 2 章

この一味は手ェやくぞ?

解锁条件 完成剧情模式第 3 章

2 年後に !!! シャボンディ诸岛で !!!!

解锁条件 完成剧情模式第 4 章

あいつの意志はおれ达が继いでいくんだ !!!

解锁条件 完成剧情模式最终章

获得方法 以上几个奖杯均为故事模式（Legend Log）的流程相关奖杯，不会遗漏

この海では一切の常识が通用しない

解锁条件 梦幻模式通过 5 个岛屿

そんなもん 行ってみればわかるさ !!!!

解锁条件 梦幻模式通过 15 个岛屿

今会ったら约束が违うもんな ルフィ

解锁条件 通过梦幻模式（击倒红发香克斯）

获得方法 在梦幻模式中，在最北端站立着的强敌就是“红发”香克斯，只要将其击倒就算作通过梦幻模式。

人の梦は终わらねェ !!!!

解锁条件 通过梦幻模式的最终岛屿“真の海贼无双”

获得方法 在梦幻模式中击倒“红发”香克斯后，会出现新的岛屿“D の一族”，通过“D の一族”后会再次出现最终的岛屿“真の海贼无双”，虽然这个岛屿的推荐等级为 100 级，但即使没有突破成长界限，育成良好的 50 级角色以及藤虎这一类 BT 角色也可以较为轻松通过。

来いよ 高みへ

解锁条件 任意模式任意章节综合评价达到 S

获得方法 本作中的评价系统主要有 3 点，分别是杀敌数、！获得数以及过关时间，只要在任意模式任意关卡中过关时 3 项评价都取得 S 级即可。

顶点まで行って来い !!!!

解锁条件 任意模式任意章节的传奇度达到 100%

この世の全てをそこに置いてきた

解锁条件 所有模式所有章节的传奇度达到 100%

获得方法 具体请参看前文的攻略部分

次ァどんなロマンを追いかけようか

解锁条件 画廊达成率达到 25%

我々は 历史の全てを知った…

解锁条件 画廊达成率达到 100%

获得方法 这是游戏中最难的一个奖杯，这里的难并不是指难度高，而是这整个过程相当耗时，下面先让我们来梳理一下要达到画廊 100% 到底需要完成哪些条件：

1. 故事模式传奇度 100%
2. 梦幻模式传奇度 100%
3. 在贝利商店购买所有音贝以及映像贝
4. 全部 64 名角色同伴等级达到 MAX

关于第 1、2 点，具体请参考前文的攻略。第 3 点在完成第 1、2 点时几乎可以解锁所有商店的购买项，只有“其他”标签中的第二和第四个为隐藏条件解锁，第二个的解锁条件为使用**サボ**在梦幻模式中通过香克斯的岛屿，第四个的解锁条件为使用**ルフィ**通过香克斯的岛屿，而想要反复挑战香克斯的岛屿，需要通过最后的一个岛屿“真の海贼无双”使梦幻模式的强敌重新刷新。第 4 点则是所有奖杯中最耗时的一项，具体请参考上文同伴等级提升部分的相关内容。

ナイス ゾロ

解锁条件 使用一次羁绊攻击

获得方法 在羁绊等级达到 LV2 时，在招式结尾附加□或△键发动即可。

お安い御用だ 船长

解锁条件 发动一次羁绊冲击

获得方法 在羁绊等级全满时，按 R2 键发动即可。

助けて そげキング…!!!!

解锁条件 同伴第一次触发英雄力量

获得方法 在战斗中同伴角色会随机成为英雄，这时英雄同伴会在右下角出现头像并在旁边有一个小小的皇冠，这时将该角色的羁绊等级提升到 MAX 他就会触发英雄力量。

おいコック 10 秒手ぇかせ

解锁条件 初次切换同伴

オレ达もう 仲间だろ

解锁条件 任意角色的同伴等级达到 MAX

みんなオレの家族だぜ…

解锁条件 20 名角色的同伴等级达到 MAX

获得方法 关于提升同伴等级的攻略在前文中已经有详细说明，由于白金要求所有 64 名角色同伴等级都要达到 MAX，因此 20 名角色只是个开始。

オレ达は お尋ね者になったぞ !!!!

解锁条件 获得 1 张技能海报

オレの悬赏金 4 亿だって

解锁条件 获得 20 张技能海报

获得方法 可操作角色只要将该角色解锁就能获得他的技能海报，不可操作角色则需要在任意战斗中击倒他一次来获得其技能海报。

オレはお前を越えていく !!!!

解锁条件 获得 1 个强化技能

あの帽子がよく似合うようになった…!!!!

解锁条件 获得 20 个强化技能

获得方法 在解锁技能海报后，只要完成前文中技能列表中的相关条件就能悉数解锁技能，累计解锁 20 个后奖杯解锁。

じゃあね お宝は贳っていくわ !!!!

解锁条件 获得 1 个硬币

他にもまだ种类がありそうね

解锁条件 获得 50 种硬币

こりゃスゲェ量 散らばってんぞ

解锁条件 获得 100 种硬币

获得方法 100 种硬币在通关故事模式的过程中必然会解锁。

オレはまだまだ强くなれる

解锁条件 任意角色成长限界突破

获得方法 要突破角色 50 级的上限需要收集齐所需的稀有硬币，各位请根据想要突破的角色参考前文所需稀有硬币的获得方法。

命を舍ててついて来い !!!!

解锁条件 解锁所有可操作角色

获得方法 关于角色的解锁条件请参考前文。

何万人でもかかって来い !!!!

解锁条件 累计击破 10 万名敌人

さすがルフィ君の仲间たち…

解锁条件 累计使用羁绊攻击击破 1 万名敌人

まさに传说の怪物 !!!!

解锁条件 累计使用必杀技击破 1 万名敌人

最も恐るべき力を持っている…!!!!

解锁条件 1 次的羁绊冲击持续期间击破 300 名敌人

これくらいやって貰わねぇと船长は交代だ

解锁条件 在 1 场战斗中击破 1000 名敌人

获得方法 PS4 版同屏的敌人数目很多，以上几个杂兵击杀型奖杯要完成起来并没有什么难度。

あいつにはもう…赖もしい仲间达がいた

解锁条件 在 1 场战斗中与 3 名不同的同伴发动羁绊攻击

获得方法 只要在有 3 名不同同伴的情况下切换 3 名同伴各施展一次羁绊攻击即可。

何もできねぇから助けてもらうんだ !!!!

解锁条件 在 1 场战斗中发动 20 次羁绊攻击

获得方法 很简单的条件，基本上每场战斗都能达成这个条件。

お前らの传说のヒーローになってやる !!!!

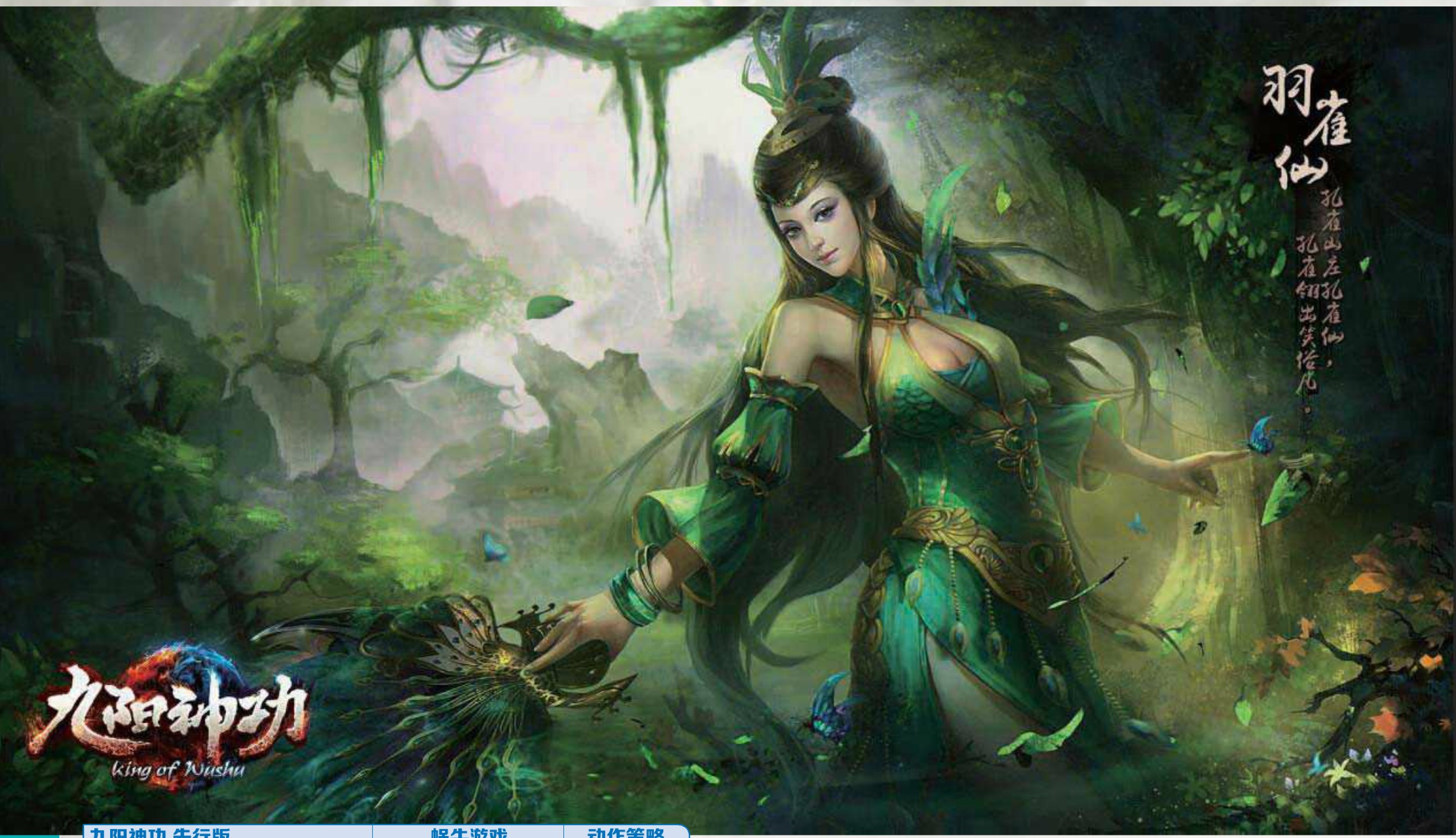
解锁条件 同伴累计发动 100 次英雄力量

仲间の底力を见くびっちゃイカンだろう !!!!

解锁条件 与 4 名同伴同时发动一次羁绊必杀技

获得方法 首先，要完成这个条件玩家必须至少在一场同时拥有 4 名同伴的战斗中，随后依次将他们的羁绊槽蓄满并各自发动一次羁绊冲击，使他们全部成为结盟状态，这样在第 4 名同伴发动羁绊冲击时，之前结盟的 3 名同伴也会同时出现，在这个状态下按下○键发动一次羁绊必杀技即可。

文 大汉 美编 NINA



九阳神功 先行版	蜗牛游戏	动作策略
PS4	九阳神功 先行版	中文版
	2015年3月20日	本地1人、在线1~10人	对应年龄：全年龄
	售价为免费		

国行PS4已经进入状态，而国内团队的游戏如《九阳神功》和《南瓜先生》也进入了玩家的视野。看得出这两款作品是倾注了不少心血在其中。为了帮助玩家更好的接纳这两部国产作品，小编们也精心制作了入门攻略，希望能为各位玩家提供帮助。

基本操作

进入游戏可以选择服务器，目前只开放了一个服务器“四海山庄”。玩家在完成版本更新后第一次在选择推荐服务器进行登录时若出现“登录服务器失败”的情况，可以尝试在选择服务器界面的情况下按三角键，重新选择四海山庄即可。

在第一次进入游戏后系统会提示玩家是否进行教学模式。本作的教学模式是一个名为“洪叶山庄”的线下地图，在其中玩家能够了解到一些基本操作和作为MOBA游戏的基本规则。

基本操作

左摇杆	控制角色移动
右摇杆	控制视角
○	确定/打开技能2的预释放状态/再按一下释放
×	取消/打开技能1的预释放状态/再按一下释放
△	打开技能4的预释放状态/再按一下释放
□	打开技能3的预释放状态/再按一下释放
R1	更换锁定其他武者
L1	无独立功能
R2	配合○×△□发动技能/普通情况下按住为普通攻击
L2	配合○×△□提升技能等级（仅在升级后有效）
R3	配合方向键进行喊话
L3	按住时可在大本营内加速奔跑，效果可以延续至离开大本营后数秒
方向键↑	购买物品（仅在复活泉范围内或复活倒计时状态下有效）/配合L2键查看技能
方向键↓	返回复活泉（仅在大本营外有效）
方向键←	使用对应道具
方向键→	使用对应道具

▲在用银两购入武者后不要忘记在道具中点开哦。

游戏基本规则

本作是一款不折不扣的MOBA游戏，故而游戏的规则对于熟悉MOBA游戏的玩家而言自然不用赘述。在此为各位尚不理解该类型的玩家介绍。

游戏开战后分红蓝两个阵营，攻入对方大本营并且破坏敌方阵营的法坛即为胜利。双方在开场1分半后便会有等额数量的杂兵以3条主要路径相互进攻，而如若放置这些杂兵，则不会有太大的胜败差别，因而玩家需要引导我方杂兵。一路向对方据点推进，破坏箭塔，进攻大本营。

游戏中双方都存在9个箭塔，箭塔可以理解为一个防御据点。当玩家引导杂兵进入箭塔范围后，在没有其他攻击目标的情况下，杂兵会自动攻击箭塔直至被破坏，而箭塔也会进行反击。要注意的是，箭塔的攻击力相当高并且自带2秒灼伤效果，所以除非装备和血量已经十分可观，否则当发现箭塔在攻击你的时候（画面表现为有一条红线连接你和箭塔），需尽快离开攻击范围，让杂兵去承受伤害。

游戏中杂兵一般会沿着3条主要干道进行移动，当玩家操作的人物越过己方杂兵，站在最前端，对方杂兵便会主动过来进攻你（表现为头上出现红色叹号），在开战前期玩家血量防御都不算高的情况下很容易被围殴致死，其余情况杂兵都是会优先攻击对方的杂兵。

除了三条主干道之外，还有所谓的“野区”概念，既是在游戏中连接3条主干道的错综复杂的道路。而这些地图上的这些地区有标记红色、蓝色和绿色的点，击倒相应的敌人可以获得2分钟的能力加成，比如红色点敌人击倒后为攻击力加成等。要注意，持有buff的玩家如果被其他玩家击倒，那么其buff也会相应的被这位玩家所夺走。另外，地图上各有一个明显的金色和银色符号的标记，其对应的位置为BOSS所在地，BOSS能力超群并且击倒后有相当强力的buff加成，不过需要3名左右的玩家同时攻击才能击倒。

成长系统

游戏的成长系统一如其他MOBA游戏，每一局游戏均从1级开始，而击杀杂兵、玩家以及野区敌人都将获得经验值，经验值累加后便可以升级。人物最大等级为18，同时每一级除了能力成长之外，还能够获得一次技能成长的机会，如何选择技能成长的顺序是MOBA游戏中的一个有趣的讨论点。

由于每个人物的特性都不同，所以并不需要按照其排列的“由左至右”的顺序排列。这里要说明的是，三角键对应的技能为该角色最强力或最具特征的技能，一般被称为必杀技。该技能的习得必须要玩家成长至6级时才能学会。而一般而言，6级时都会将该技能学会。

▲每升一级，技能栏中可以升级的技能上会有明显的黄色加号，这时候利用L2+○×△□便可以提高技能等级。

装备购买

游戏中另外一个事关胜败的要素是装备的选择和购买。一般而言，选择装备需要根据玩家使用的角色特性，系统默认的“推荐装”一栏中能够基本满足一般玩家的需求。但是想要在某个人物的使用上强于他人，则需要对人物、装备品质有更加不一样的理解。

比如在最新版本《六杰降世》中追加的盲人弓手万俟敬文，其最大的特征就是普通攻击带有暴击补正效果，同时×技能有很好的穿透力和冷却速度，所以在装备选择方面尽可能贴近普通攻速、暴击加成的和内力回复装备。极端的方案有在后期购买获得2把提高暴击屠龙刀和青魔手，之后基本每次普通攻击都能飙上1000伤害，配合肉盾型角色在前方冲锋，基本就是人挡杀人佛挡杀佛。

推荐人物使用心得

鉴于有不少玩家还对于人物角色的使用和装备选择抱有迷惑，小编在此也为各位玩家列出一些人物的基本使用心得，权作抛砖引玉，以避免上战场后出现前后模不着头脑的情况。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

公孙慕白

专为心无旁骛的杀人而设计的武者，目的仅仅是为了取人头。设计简单粗暴有快感，新人容易上手，是令人很快就能体验到 MOBA 游戏乐趣的实用武者。但是防御血量都较为脆弱，没有逃命的技能。一旦被控制则随时有生命危险。

技能介绍

飞燕返（天赋技能）

每次普通攻击命中小兵或野怪，每秒内恢复 0.17% 最大生命值，持续 6 秒；若对武者发起打击可以叠加 4 次。这是以战养战的技能，让玩家对战斗着魔，沉醉在不断的挥剑出招。有点《血源诅咒》中“死斗”的意思。

霜花雪月（×键技能）

周身大范围多段攻击，此招一施展，无法中断，释放过程中免疫一切控制效果。无论是一键清兵，还是打团切入都非常的好用！建议优先升满此招式，战斗中还可利用其免疫效果来迅速撤离。

飞花落雁（○键技能）

前方扇形范围伤害，使敌人陷入“麻痹”状态，减缓其 30% 移动速度，持续 3 秒。十分强力先手招式，高输出且带减速效果，有利于小白近身斩杀，在敌人中招后立即接连招式 3 爆发破防以及招式 1 肆意屠戮，配合平砍，敌方必定非死即伤。

寒梅凝霜（□键技能）

一定时间内无视最大 10% 的外功防御，并且追加 X 键技能的伤害。配合 X 键技能的爆发招式，在后期配备破防装，能够有效的对敌方武者进行穿透攻击，保证小白能够获得战果。

镜花水月（△键技能）

对范围内随机目标造成 9 次连续伤害，虽然单次伤害与外功加成都水平一般，但瞬间位移出剑 9 次且带有晕眩且自身无敌效果。配备输出装与破防装后再组合□键技能不可不谓凶残，不过由于是随机目标，所以最大化的伤害只有在敌方单个目标的情况下使用。

▲公孙慕白被称为小白，上手简单而且十分好用，基本上每场战斗都会有他。

装备选择推荐

初期狂徒靴可用来追击敌方玩家，保证距离。随即买入修罗刃，增强外功强度与破甲效果，用来提升击杀水平。中期买入落日锥（刺骨），叠加能力并增加暴击和技能冷却；紧接着买入透骨鞭，暴击时能够提升攻击速度与移动速度；之后买入青魔手，高穿透高暴击还能额外暴击提成。后期买入倚天剑（嗜血），以自身高伤害为基数偷取生命，弥补了身板脆的不足；再将鞋子卖掉，买入屠龙刀，暴击伤害变为 2.5 倍，就可以大杀四方了。小白的打法建议为一击不中转身就跑，保证机动性游走战场，所以优先选择攻击力和机动性的装备。

万俟敬文

万俟敬文属于远程外功输出人物，技能大多为单体伤害，清兵能力极差，所以万俟敬文的任务就是锁定玩家进行斩首。前期可以单带一路兵与敌方兵线上的单个武者对战，利用远射程、沉默、定身、后跳的招式优势有技巧的控制敌方。中期开了大招之后，可以游走战场捕捉残血，击杀敌方有生力量，支援我方弱势部队。后期团战之时，可以远距离迅速将敌方武者各个击破，为团队赢得势如破竹的气势。不过，该人物的血量与防御也较弱，单挑时尚能游刃有余，但应避免与防御型武者胶着或与 2 位以上实力相当的武者交手。

技能介绍

应弦移影子（天赋技能）

是十次普通攻击后必定触发一次暴击（触发后计数清零）；

重箭无涯（×键技能）

前方直线内范围攻击，每穿透一个敌人伤害会递减。出招较慢，但是射程还算理想，可以在敌人迎面过来时算好距离先来一发。

墨光射影（○键技能）

锁定目标人物（必须是玩家）发动出招极快的攻击，能够令敌人 2 秒内无法使用技能。能够有效控制住敌人的攻势，在单挑和团战中都有十分不错的效果。

烽逐回弦（□键技能）

前方扇形范围控制技能，发动后向后跳并且令范围内敌人 2 秒内无法行动。优秀的控制技能，特别适合逃跑。

平天无行（△键技能）

8 秒内攻速和闪避提高，配合高暴击装备时只要能捕捉到敌人，其击杀效率十分酸爽。

►万俟敬文的常用技能就是×键技能，追击效果可谓一流。

装备选择推荐

鞋子对万俟敬文需要保持高机动性的人物来说十分有用，狂徒靴必备；其次“冰魄寒光剑（凌风）”招式命中后的加速效果能够让万俟机动性更强，方便追杀和脱身；由于万俟出招冷却快，耗费内力，所以需要四相匣；最后佩戴三件暴击装，推荐透骨鞭、青魔手、屠龙刀。

苏玉竹

苏玉竹属于典型的辅助型角色，在攻击能力上并没有卓越表现，技能表现也多为强化、恢复和控制类技能。适合喜欢辅助或者领人头还不太利索的新人玩家。

技能介绍

羽衣环心（天赋技能）

自身圆心一定范围内的队友增加外功和内功强度，不过效果并不算明显。

流萤铭印（×键技能）

正面扇形范围攻击，能够晕眩敌人数秒。适合在团战时冷不丁出刀为队友制造优势。

群星烟聚（○键技能）

发动后出现 4 秒的护盾，期间移动速度上升，同时能够吸收伤害。可以作为团战撤退时殿后招式。

霞月剑阵（□键技能）

前方指定范围发动 3 秒剑阵，剑阵内敌人受到伤害同时友军回复伤害。该技能是苏姑娘的主力支援技能，团战中能够发挥很好的优势。

堑渊八方（△键技能）

发动技能后清除自身 6 米范围内友方异常状态同时 5 秒内回复生命值。作为一个辅助职业的基本功能，同样在反攻时起到不错的作用。

◀虽然苏玉竹的攻击力并不高，很少能见她大杀四方，但是在她的支援下能够为队友提供很好的战斗环境。

装备选择推荐

苏玉竹作战需要大量的内力作为□键技能的消耗，故首选“玄铁指环”大量回复内力，再选“碧海萧”加回内并减冷却 CD，紧接着出“天香扇”加大内功强度增强作战能力；随后出“银狐裘”，能够让友方增加机动力并加快气血回复，减少冷却 CD。最后两件出招式减速的“玄阴寒玉匣”和叠加生命、内力和攻击强度的“玉如意”，适应随时团战的后期战局。

唐艳绝

注重高暴击率和暴击伤害的人物，操作手法也十分简单易上手，极其擅长诱杀、追杀和团战，并且也十分灵活，配合后撤技能可以使其不易被抓到。但是相反，一旦被抓到，其身板脆弱、发育缓慢的劣势也暴露无遗。在前期和中期战斗力较弱，需要东躲西藏，避免陷入白热化的战局，时刻保持距离，确保安全退路。后期装备搭配完善后方可以叱咤战场。

技能介绍

无艳绝影（天赋招式）

每次命中敌人增加 3% 暴击率，最多可以叠加只 30 层，一旦发动暴击则会重新统计。同时该天赋对技能暴击伤害也会有同样效果。

漫天星芒（×键技能）

前方范围攻击，发动后会后撤数米闪避敌人攻击。该技能是她除普通攻击外的唯一攻击招式，且本招仅用来保证安全输出距离或放风筝诱杀追敌。

淬毒追魂（○键技能）

使用后在 2.5 秒其期间，攻击命中后敌人会获得减速效果。该技能没有 CD，可以开启此招一直消耗内力来拖慢敌人，一般在追杀时使用，因为唐艳绝是远程攻击角色，使得这招变得尤为致命。

幽冥毒砂（□键技能）

追加暴击实际伤害，被动效果最大提升 40%，唐艳绝也因此而单纯的追求暴击，玩家只需要不停丢飞刀即可……

罗刹降世（△键技能）

10 秒内普通攻击变为 3 段判定，同时暗器最多穿透 5 个敌人，每段攻击造成 45%/50%/55% 外功强度的伤害，穿透伤害减半。破坏力十分可怕。

装备选择推荐

同样是依靠普通攻击中的暴击造成伤害的角色，青魔手攻速、暴击率和暴击伤害的加成还有屠龙刀的暴击伤害加成是唐艳绝最需要的装备。对于前期发育不良的唐艳绝应该省钱出暴击装，尽量摆脱靠队友或靠逃命来生存的惨状。飞霜流星锤的普攻范围伤害效果对频繁使用普攻的唐艳绝也十分有益，修罗刃的破防效果能加强唐艳绝秒脆皮的能力；紫薇剑（夺命）和倚天剑（怒风）的普攻叠加暴击、攻速、外功强度对唐艳绝来说都是加强普攻伤害的利器，而它们附送的吸血效果对善于放风筝的唐艳绝来说也能起到保命作用。

文 哪尼 美编 NINA

南瓜先生大冒险	Cotton	益智解谜
PS4 南瓜先生大冒险		中文版
2015年3月20日	本地一人	对应年龄：全年龄
售价为38元人民币		

在国行PS4的首发游戏阵容中，《南瓜先生大冒险》这款极具个性的作品吸引了不少玩家的注意。这款由国内开发团队Cotton带来的解谜游戏，不仅充满了天马行空的想象力，看似随意的涂鸦风格也呈现精致而浓厚的艺术感。虽然游戏用可爱的卡通画面来包装自己，流程也不算太长，但骨子里却是个颇有深度与内涵的故事。是一款需要静下心来，慢慢的体会的好游戏。

操作简介

游戏中的操作基本依赖于摇杆控制指针移动，○键进行选择点击，更类似于电脑上鼠标的操作形式，按键功能并不多，使用最频繁的应该是L1键选择获得的道具并使用。

按键	作用
十字键/摇杆	箭头移动
○键	确认
□键/OPTIONS键	打开菜单
L1键	选择道具

帮助系统

游戏提供了友好的帮助系统，玩家若是无法解开某个谜题，便可以求助于游戏给出的提示信息。点击画面右上角的问号标志开启小游戏，游戏方式很简单，○键控制南瓜跳跃避开障碍，总分达到200即为过关。之后游戏便会以粉笔画的形式给出直观的提示。

日记收集

收集场景中散落的纸片后，可以点击画面右侧红色的“D”图标，打开日记本观看其中的内容。不仅会涉及到剧情的描述，收集也和奖杯相关，请务必留意场景中的各个角落。

详细流程

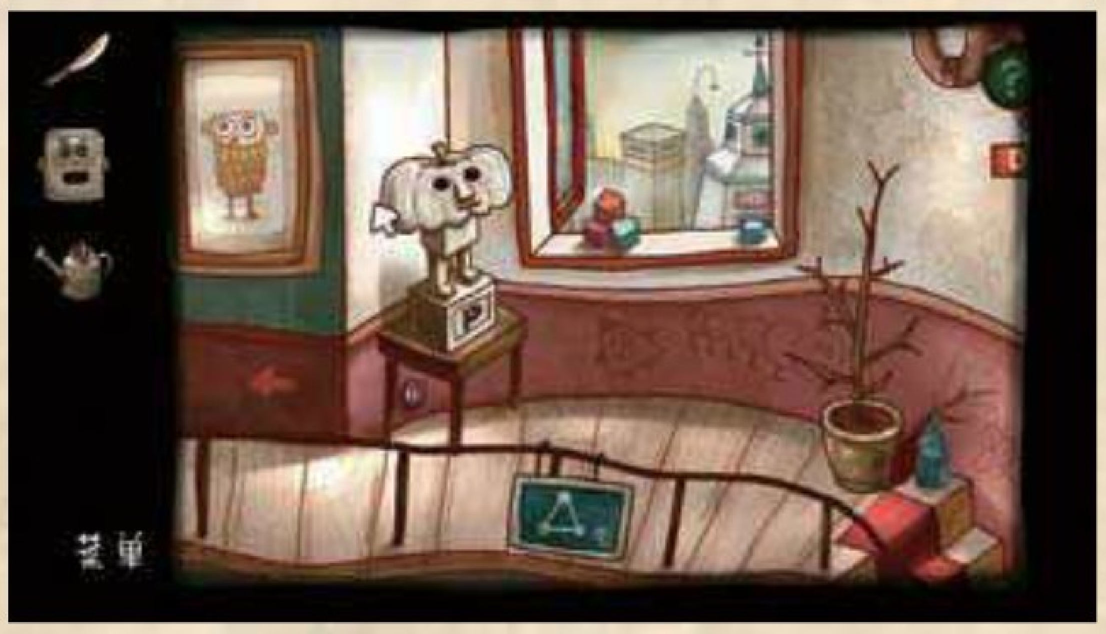
第一章 苏醒

先接上床边电灯的插头，之后打开柜子的第一格抽屉，然后点击右侧的镜子获得关键信息。（地上有纸片收集）

往上走来到阁楼，先捡起地上的小刀，之后点击行李箱的锁，输入 2015 即可开启，之后取得箱子里的机器人头部和纸片收集。

回到房间后往右来到走廊，先点击左下角的电路箱，按下图所示接好所有的电线，点亮灯泡。

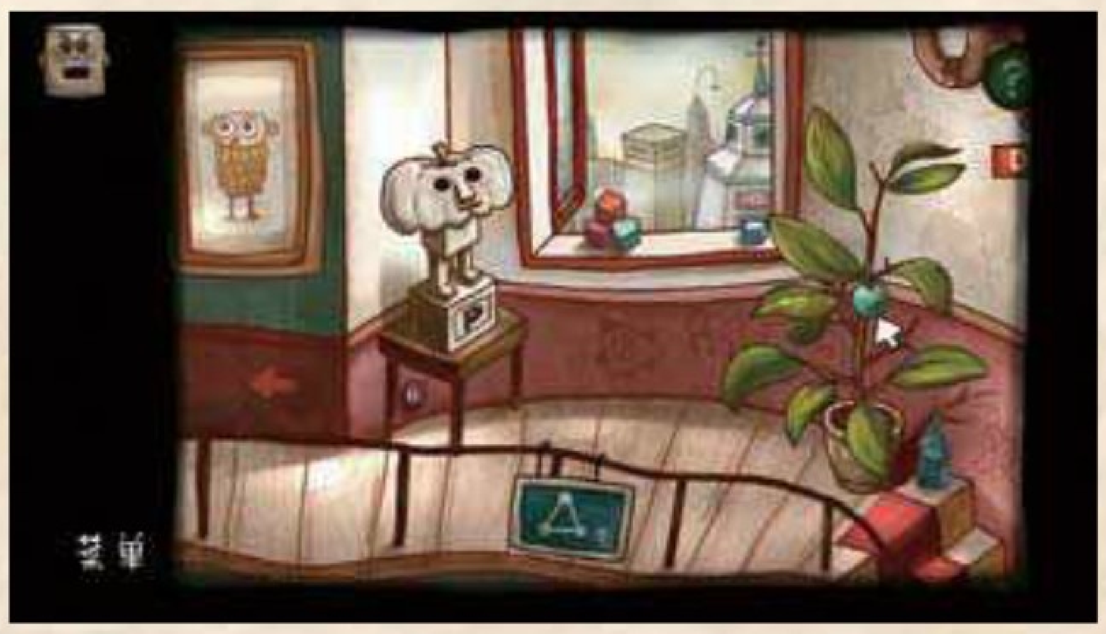
继续往右走，捡起右下角花盆旁边的喷壶。（左侧南瓜头雕像后面有纸片收集）



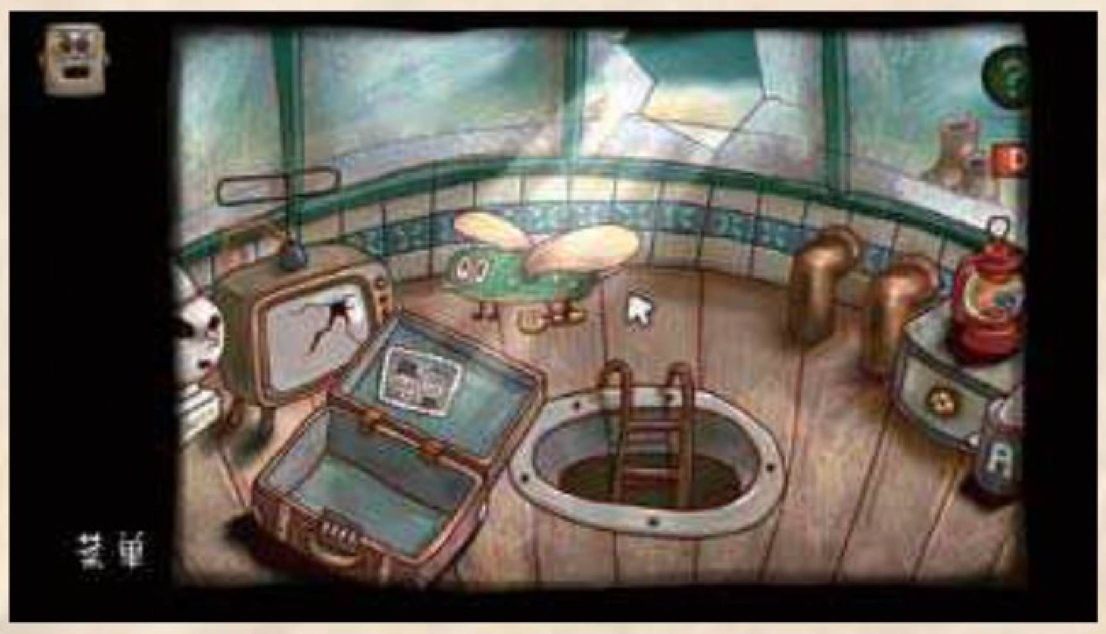
继续下楼来到客厅，先用喷壶舀起浴缸里的水，接着用小刀割开大门旁边的贴画，得到提示信息。（墙上有纸片收集）

打开电视机，先按下最左边的开关后，按照下图所示的绿、红、绿、右旋 90 度进行调整，得到关键信息 E=A+C。

返回花盘所在场景，用装满水的喷壶为植物浇水，之后摘下结出的苹果。



返回房间上方的阁楼，将苹果交给飞虫后，得到窗外的钥匙。



前往房间右侧的走廊，用钥匙打开灯泡旁边的机器人画像，并把之前取得的头部安装回

去。点击吐出的纸片，得到关键信息 AEB。结合走廊上 ABC 对应颜色的数字，以及关键信息 E=A+C，可以推理出大门的密码为 5213。

回到客厅，点击大门边上的密码锁，输入 5213 后大门开启，出门后第一章结束。

第二章 逃离

捡起场景右下角的红色转盘（右侧房子墙上的纸片别忘了收集）。

往下走来到下一场景，将刚刚取得的转盘安装到管道上并转动。（右上角有纸片收集）

返回第一个场景后往左走，取得锅炉旁的铲子，之后点击中央红色头像旁的开关，就可以进入右侧的电梯门中前往下一个场景。（左侧红色墙上有纸片收集）

来到房顶后，把屋顶的避雷针取下来，之后返回最初的场景。

用避雷针蘸上一些管道中流下来的油，接着往左走，将蘸了油的避雷针扔进左侧的火炉中点燃。

乘电梯来到楼顶，将点燃的避雷针交给辣椒人，引燃广告牌，得到关键信息。

往下回到锅炉场景中，点击控制室大门左侧的控制器，如图所示调整控制杆，再点击一下最右侧的控制杆，大门即可开启。

进入控制室后，先用铲子给右侧的花盆松松土，之后再点击花盆就可以取得锯子。(地上有纸片收集)

用锯子锯开铁柜子的锁，取得里面的摇杆。之后点击左侧机器上的橘黄色方形按钮，点击亮起的屏幕开启小游戏，玩法很简单，○键控制上下移动，顺利抵达终点可得到关键信息。

前往最下方管道的场景，将摇杆插入上方的旋转槽中并向右扳动，下方机关开启，点击后旋转骷髅头，调整为图中所示的分布。之后右侧闸门开启，前往第三章。

第三章

机器年华

先往右走 (也就是“安全生产”箭头所指的方向)

进入 1、2 号仓库右侧的铁皮屋内 (白色箭头所在位置)。

捡起地上的螺丝刀 (墙上有一个纸片收集),

然后先选择左侧机器上方的书本，观察按钮分布规律。接着选择机器上的按钮，按下图所示点亮红色方块。

按 L1 键选中螺丝刀，将其移动到机器左侧的挡板处使用，打开挡板后，取走里面的电池，出门。

1、2 号仓库门已经打开，取走里面的蓝色和黄色方块

往左回到第三章的初始位置，选择中央的时钟，如图将时间调整为 14：35。

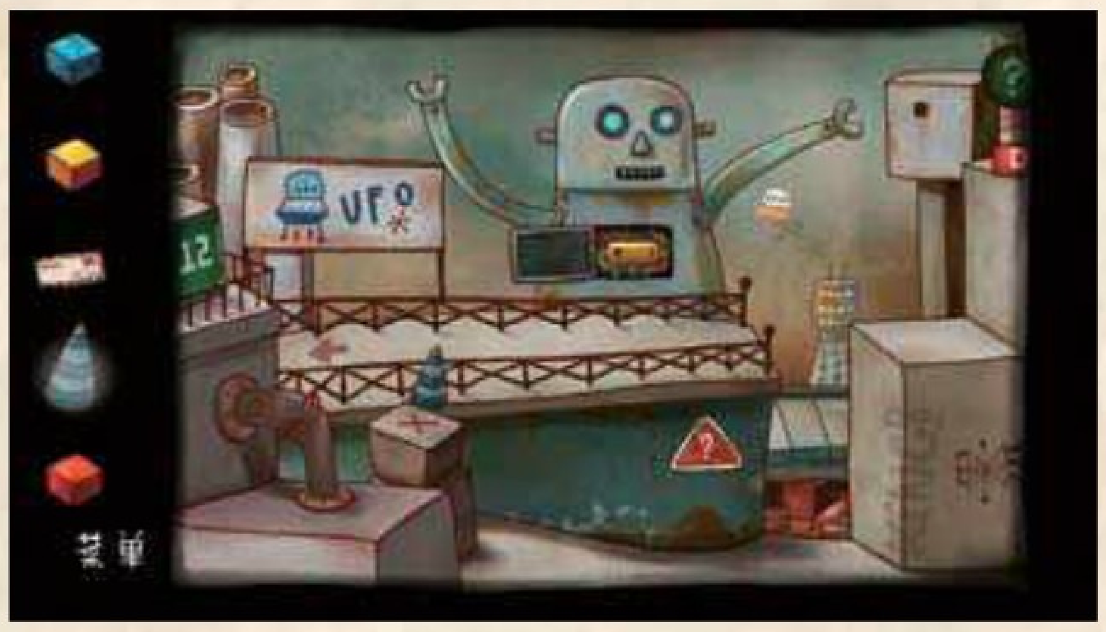
将下方的控制杆拉下，右侧绿灯亮起，之后可以乘坐升降机来到下方场景。

在下方场景中取得信封和土豆人头上的帽子，点击左侧的机器人头部后，可以看到墙上的图案，之后离开（最右侧有纸片收集）。

一路往右来到最右边的场景，打开铁皮机器人身体中央的盖子，选择电池并放入。

点击屏幕右侧机器人的手，可以取得一颗红色方块。

把条纹帽放置到红叉标记的位置，机器人会发射激光将其击碎，开启新的道路。



从新开启的道路往左，选择信封并投入场景中央的红色信箱中，便会得到一个绿色方块（场景最左侧有纸片收集）。

返回至原本的 1、2 号仓库所在场景，选择左下箭头前往下方场景。之后把四个方块按对应的颜色填满地上的空格（场景左下角有纸片收集）。

填满空格后开启小游戏，玩法很简单，○键按住某一个颜色，方向键进行拖动，在每个颜色规定的步骤内填满所有空格，解法如图。

完成小游戏后，取得蓝色十字积木，返回铁皮仓库场景中，并将其放入画面下方铁箱子的十字中。

打开铁箱子，推动按钮，返回邮箱所在场景。

在邮箱所在场景中，选择场景左侧绿色方块位置，将四个图案调整为如图所示的正确方向，之后左侧的门开启。进入后第三章结束。

第四章

太空的故事

来到剧院售票处的场景后，先进入右侧楼梯上楼（售票处右侧墙上有纸片收集）。

在黑暗的房间中取得爆米花后返回，并交给售票员。他会打开楼上的灯，之后继续回到这个房间中。

在开了灯的房间中，先取得桌上的清洁液，之后打开柜子取得积木和象棋，接着点击柜子右侧的插座为风扇通电，沙发上的报纸被吹走后可以取得斧头。

返回售票处并往左，来到 2 号放映厅门口。先捡起花盆桌子下的蓝色积木，接着使用斧头砸开中央有裂缝的橱窗，取得印有“E”的红色代币。

返回售票大厅，将红色代币投入场景下方机器的投币口内，点击机器后开启算数游戏。答案分别为：9 × 3 –（ 2 + 1）、5 ×（5 – 1 ÷ 5）、(4 – 4 ÷ 7) × 7。

完成小游戏后，机器会吐出票券，将其交给售票员换取五角星。

往左来到 2 号放映厅门口，将五角星放入左侧机器中，2 号放映厅的门开启。

进入 2 号放映厅，先取得长椅边上的红色长条，接着点击放映带 A，记下电影中猩猩拍飞机时的颜色顺序：青、红、蓝、黄。（场景左上角有纸片收集）

从左侧进入 VIP 房间，先将象棋还给下棋的老爷爷，接着就可以点击棋盘，记下旗子的分布位置。

点击右侧墙上的控制器，如图按青、红、蓝、黄的顺序点亮，右侧门开启。

来到右侧场景后，点击场景右边机器的屏幕，按图中所示将刚刚取得的不同颜色的方块和已有的方块排列好。

取得机器上方的头盔，回到电影放映厅中，将头盔戴在洋葱人的头上，它会丢出另一个放映带。

将放映带放入 B 转盘上播放，得到信息“HAL9000”。

回到原本放着头盔的场景中，点击左侧墙上 HAL 下方的密码锁，输入 9000，之后地上会出现投影，但信息被遮住了。

使用之前取得的清洁液，将玻璃上的红色污渍消除，得到完整信息“A4B4C2D1”。

回头看之前的棋盘，分别找出 A4、B4、C2、D1 对应的棋子。之后点击铁门上的窗口，按下图所示摆放好棋子即可开门，第四章结束。

第五章

通往未知的地狱

来到都市高楼的场景后，先从进入箭头所指的管道中。

来到管道内，先取得地上的胶带和化肥袋。之后点击左侧连着电线的机器，如图所示将所有的红色球转到左侧，绿色球转到中央，而黄色球转到右侧。(墙上有纸片收集)

回到楼顶场景，往左侧来到有红色章鱼的场景，先不理他，继续往上来到塔顶，取得雕像上的帽子。(场景右下角有纸片收集)

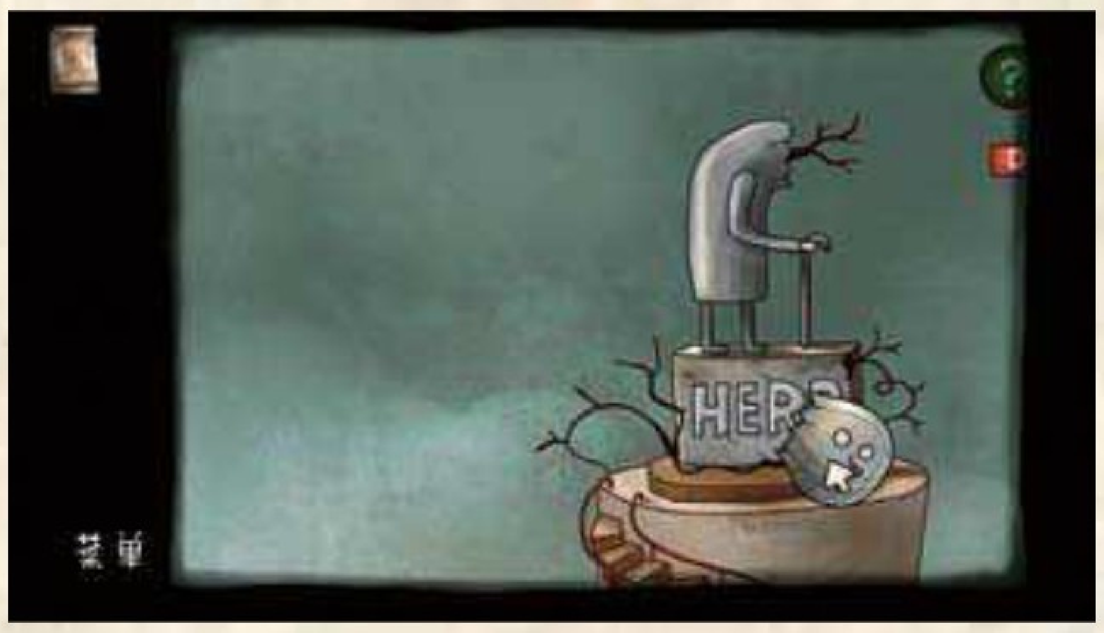
回到章鱼场景，把刚刚取得的帽子交给它，旁边高塔的门便可以开启了。

从高塔的门往下，来到草莓人场景，依然先不理她，继续往下。选择红色游戏机，按照下面 5 张图所标注的路线移动，即可让白色方块到达目的地。之后便会取得一把锤子。

注意场景上方摄像头边上断掉的电线，使用胶带将其粘好。点击摄像头可以调整三个方向，不同方向所拍摄到的画面，在草莓人场景左边的房间中的监视器屏幕上可以观看，左、中、右画面如下面三张图所示：

接着要记下三处关键点——监视器场景中墙壁上的符号，夹子上表格对应关系，以及摄像头场景中右边的“Na1d3”。

返回塔顶场景，用锤子敲下雕像的头并拿走。接着用化肥对准断头处的树枝使用，可以得到一朵花。



前往草莓人场景，将花交给草莓人，她的头便会缩小。拿走墙上的纸片后，记下关键信息“ld2b1”

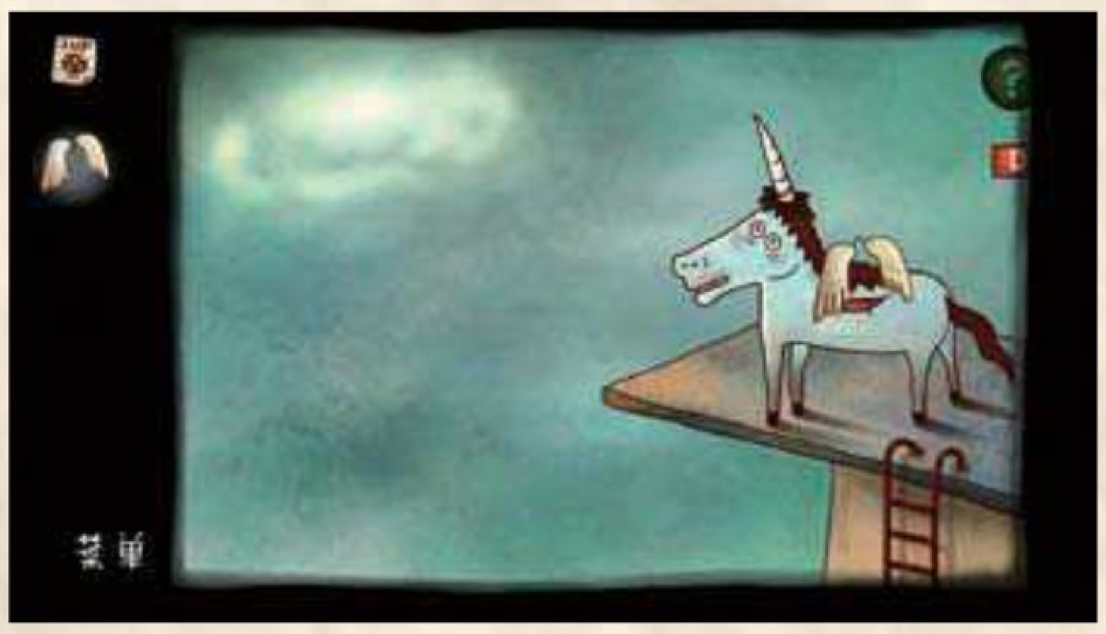
前往摄像头场景左边的车站站台，将刚刚拿到的雕像头交给坐在椅子上的花生人，接着便可以打开他身边的行李箱，取得一把钥匙。(墙上有纸片收集)

进入车站内的火车车厢，用钥匙打开控制台，根据之前取得的关键信息，按下图所示输入密码后，按下左上角开关，第五章结束。

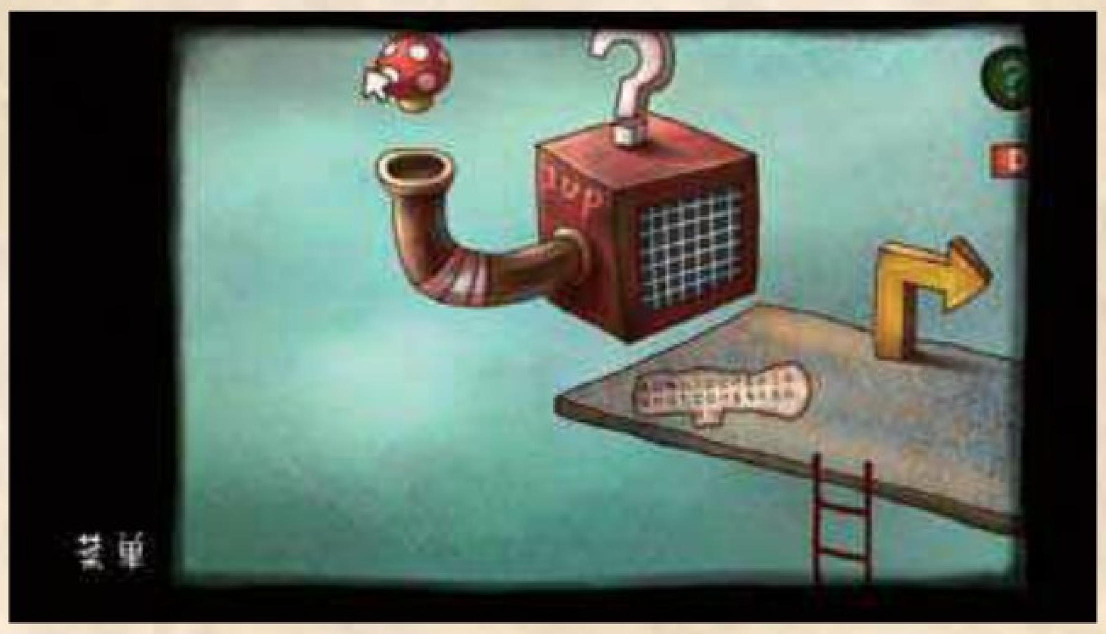
第六章
世界的尽头

场景中的楼梯边上有一个纸片收集记得拿，接着先往右走，取得墙上的 1UP 贴纸和栏杆上的翅膀。(场景最右侧有一个纸片收集)

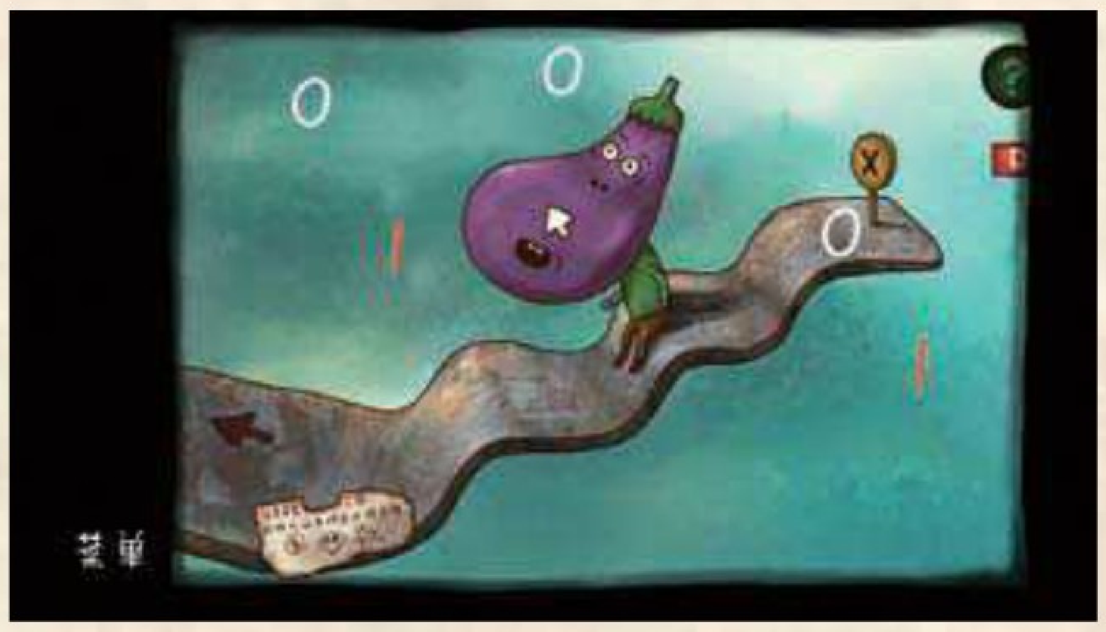
返回一开始的场景后，沿着梯子前往上方的场景，将翅膀交给独角兽。等它飞走后，点击地上嵌着红色球的盒子。以交替前进的方式将红色球和蓝色球全部调换位置。



继续沿着梯子往上走，将 1UP 贴纸放入蓝色网格内，管道中会出现一个蘑菇，将其拿走。(平台上有纸片收集)



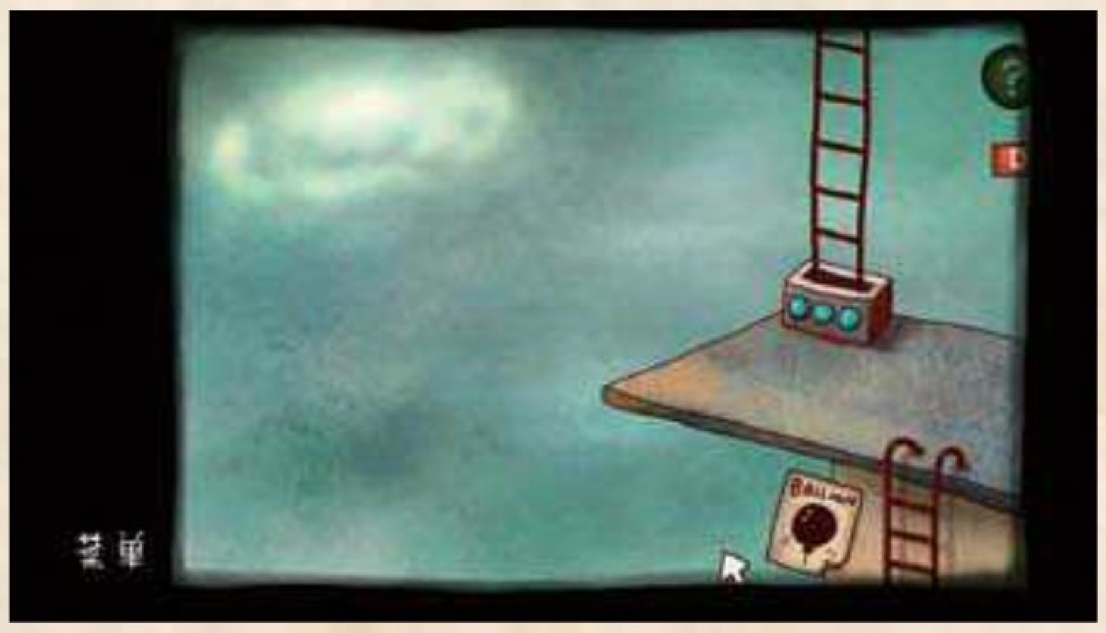
接着往右走，将蘑菇交给茄子人，记住它吐出的符号颜色和顺序。(左下角有纸片收集)



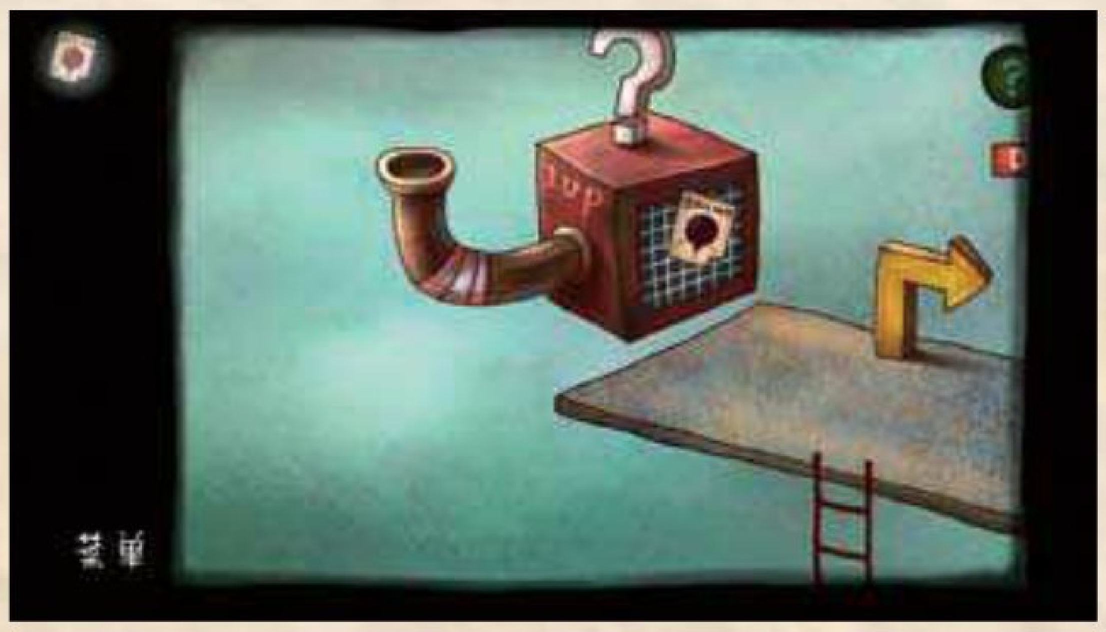
回到刚刚取得 1UP 贴纸和翅膀的场景，点击右上角的灯泡装置，按下图所示点亮灯泡后，下面的门开启。请注意之后有两种选择，直接进门进入下一章，而往回走则进入结局 1。

结局 1

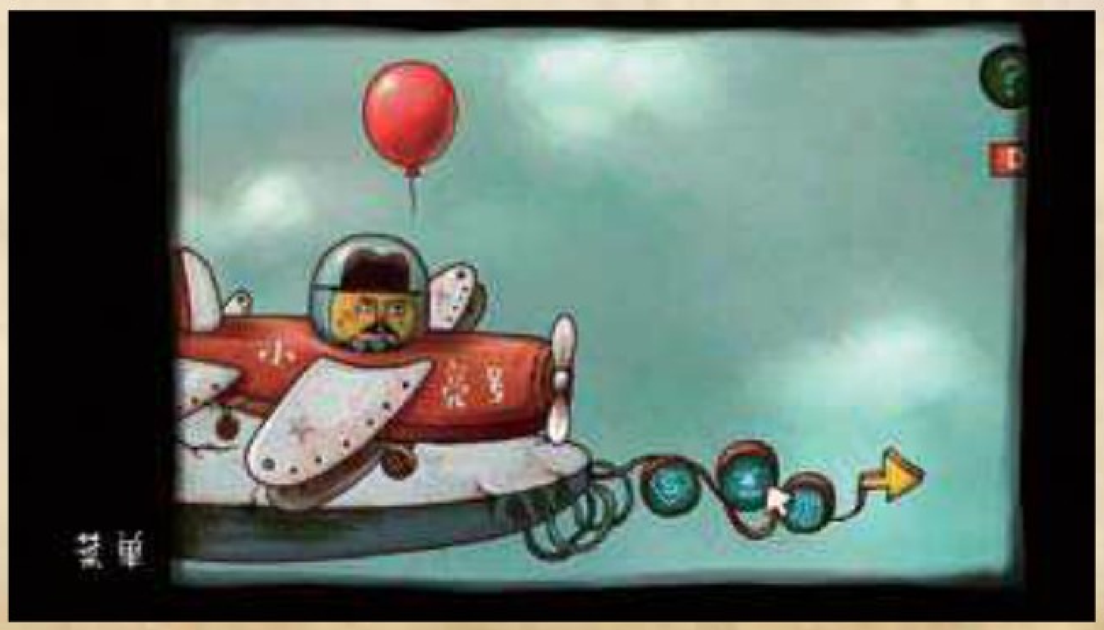
先不进门，原路返回至梯子处，可以发现一张画有气球的贴纸，取得后继续向上。



将气球贴纸扔进机器中，点击出现的气球继续向上。



将箭头左侧的图案调整为如图所示的位置，再点击黄色箭头，飞机便会起飞。

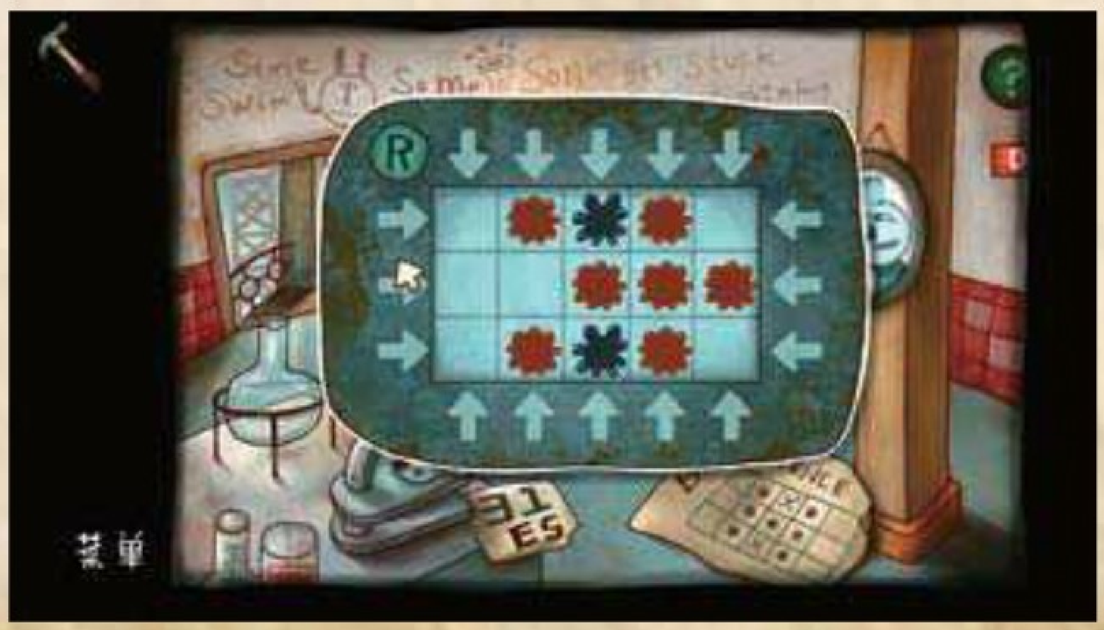


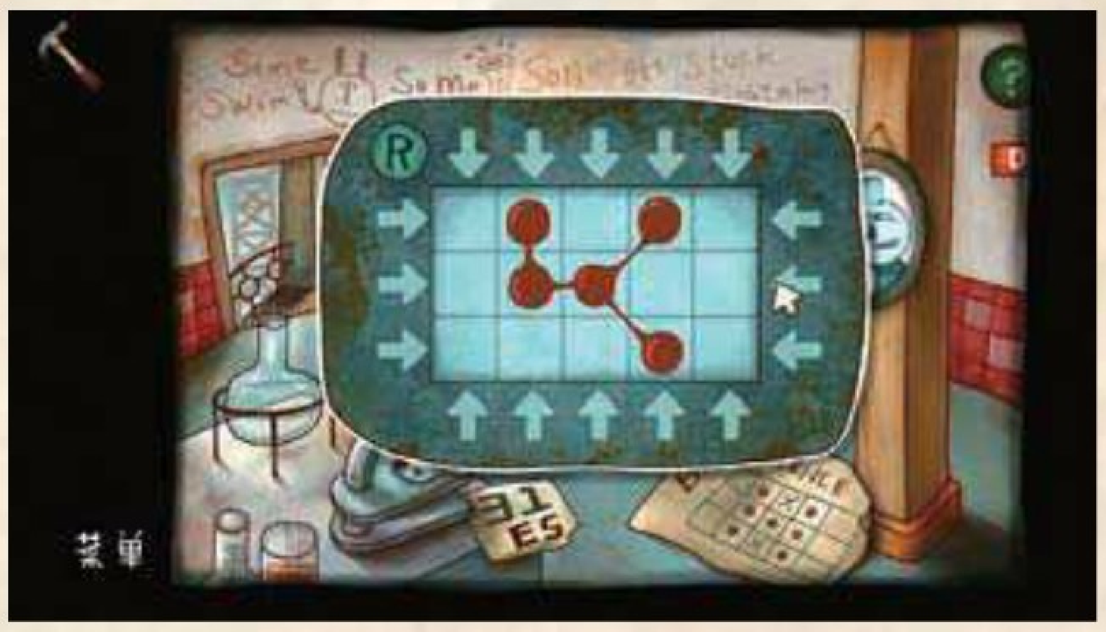
最后来到博士桌前，将右侧的 END 变为 END 后，结局 1 通关。

第七章
实验室的抉择

先取得右下角的锤子，再拿走纸片收集后，就可以看到一张表格了。之后选择左边桌子上的显微镜，开始小游戏。

游戏方式很简单，点击四周的箭头便可以让整行或整列的细胞移动，其中黑色细胞是无法移动的，最后将所有细胞排列成表格中的样式即可，步骤如下。





从右边楼梯往上走，用锤子砸开柜子外钉着的木板，取走里面的药水。（墙上的照片旁有纸片收集）

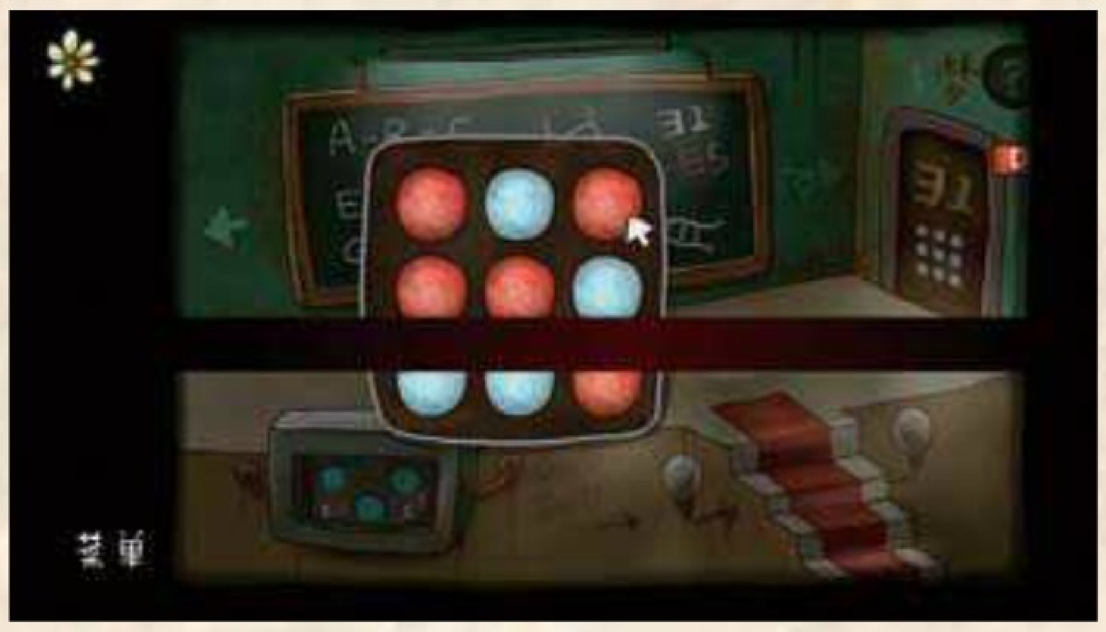
一路一直往右，来到有黑板的场景中，点击左下角的装置，如图所示填入数字，右侧楼梯便被照亮。

沿楼梯往下走（场景左上角有纸片收集），接着继续往右，来到带着面具的博士房中。先取得墙上的照片，之后将药水交给博士，树枝上长出小花，将其摘下。

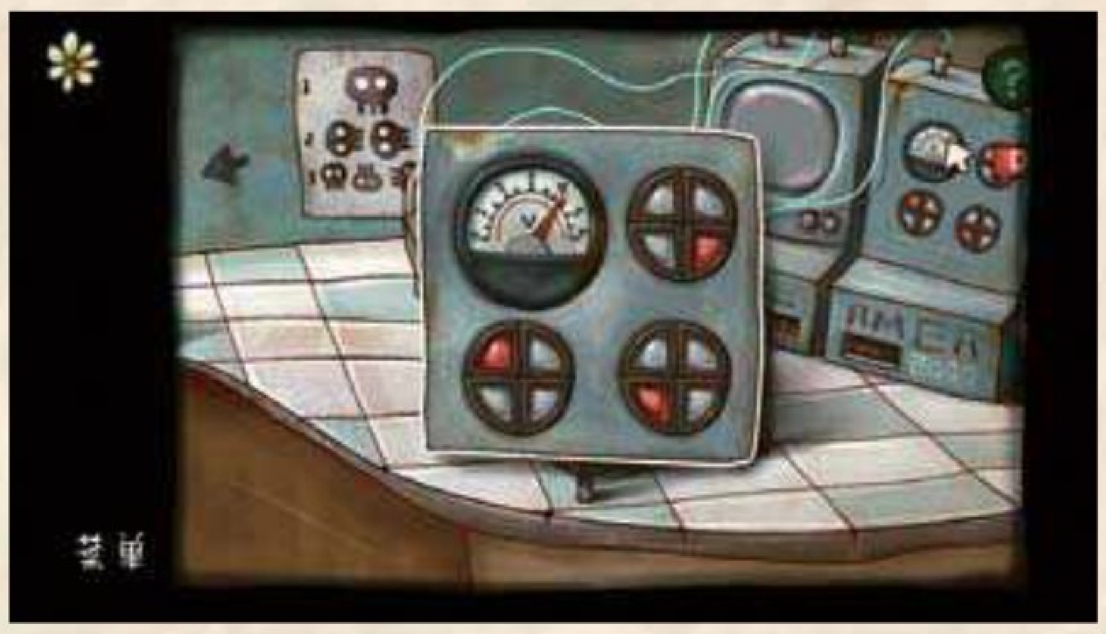
一路返回至木桥场景，将照片交给机器人，它把照片撕碎后，我们就可以得到一把发条了。

往左走，将发条安装到柜子上机器人的脑袋右侧，转动后它会吐出一张图，请记住上面图案的规律。

来到黑板场景中，点击右侧的铁门，按照下图所示点亮门上的按钮（也就是显微镜最后的图案），开门后进入下一个场景。



在这里会看到沉睡中的南瓜先生，点击右侧电压表，将指针调整到 4.5 的位置，其他则按下图所示。（上方的墙上有纸片收集）



回到博士所在房中，点击他后可以得到红蓝两个不同的胶囊，此时记得先存个档，因为关系到不同的结局。

结局2

回到南瓜先生所在的房间中，喂它吃下蓝色胶囊，床下滚出一瓶药剂，将它拿走。

回到博士所在房间，将药剂交给他，之后植物就会疯狂生长。沿着植物往上爬，会发现南瓜先生消失了。

继续沿着植物往上，此时南瓜先生坐在火箭里，将之前取得的花朵投入火箭管道中，即可迎来第一个结局的故事。

最后来到博士桌前，将右侧的 END 变为 END 后，结局 2 通关。

结局3

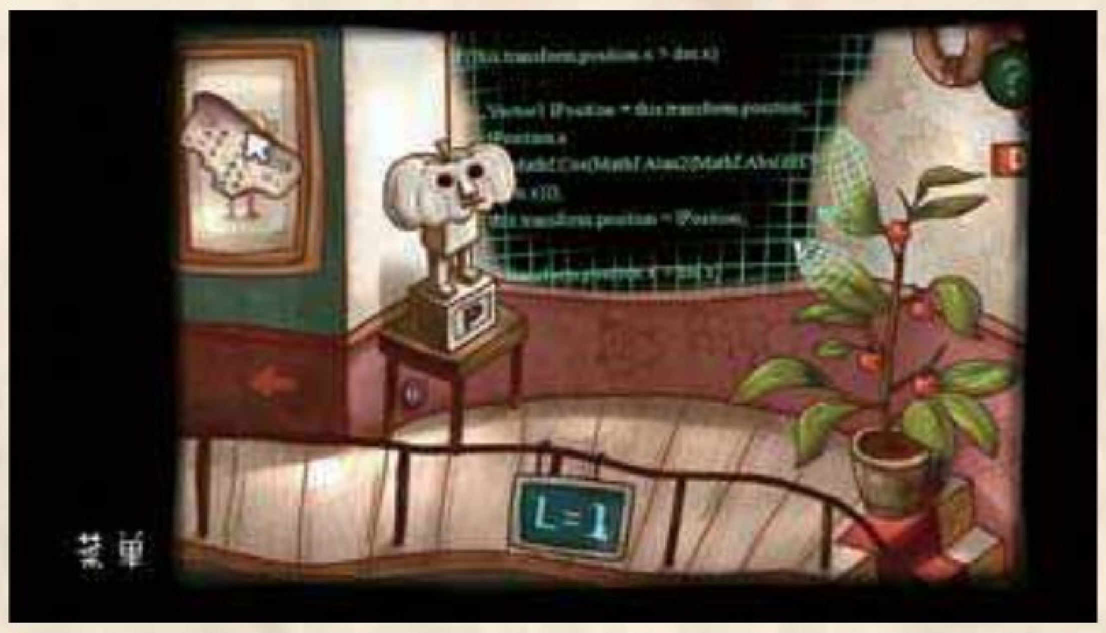
回到南瓜先生所在的房间中，喂它吃下红色胶囊。等它醒来后，点击右侧仪器上的屏幕，进入第八章：觉醒。

第八章 觉醒

来到故事一开始的房间中，点击镜子取得关键信息：O=9。（墙上有纸片收集）

往右走，点击机器人吐出的纸条，得到关键信息 V=7。

继续往右来到下一个场景，得到关键信息 L=1，并拿走雕像上的南瓜头。(左侧墙上有纸片收集)



往下来到客厅，留意左侧滚动的代码，可以发现 PASSWORD= “LOVE” 的信息。之后打开电视，按下图所示的绿、红、绿、右旋 90 度进行调整，可以得到 E=5 的关键信息。(墙上有纸片收集)

返回房间上方的阁楼，点击箱子的密码锁，输入 1975 即可开启，之后得到一把小刀。(地上有纸片收集)

回到房间右侧的走廊，用小刀隔开墙上的画，将南瓜头扔进去，场景切换到黑白世界。

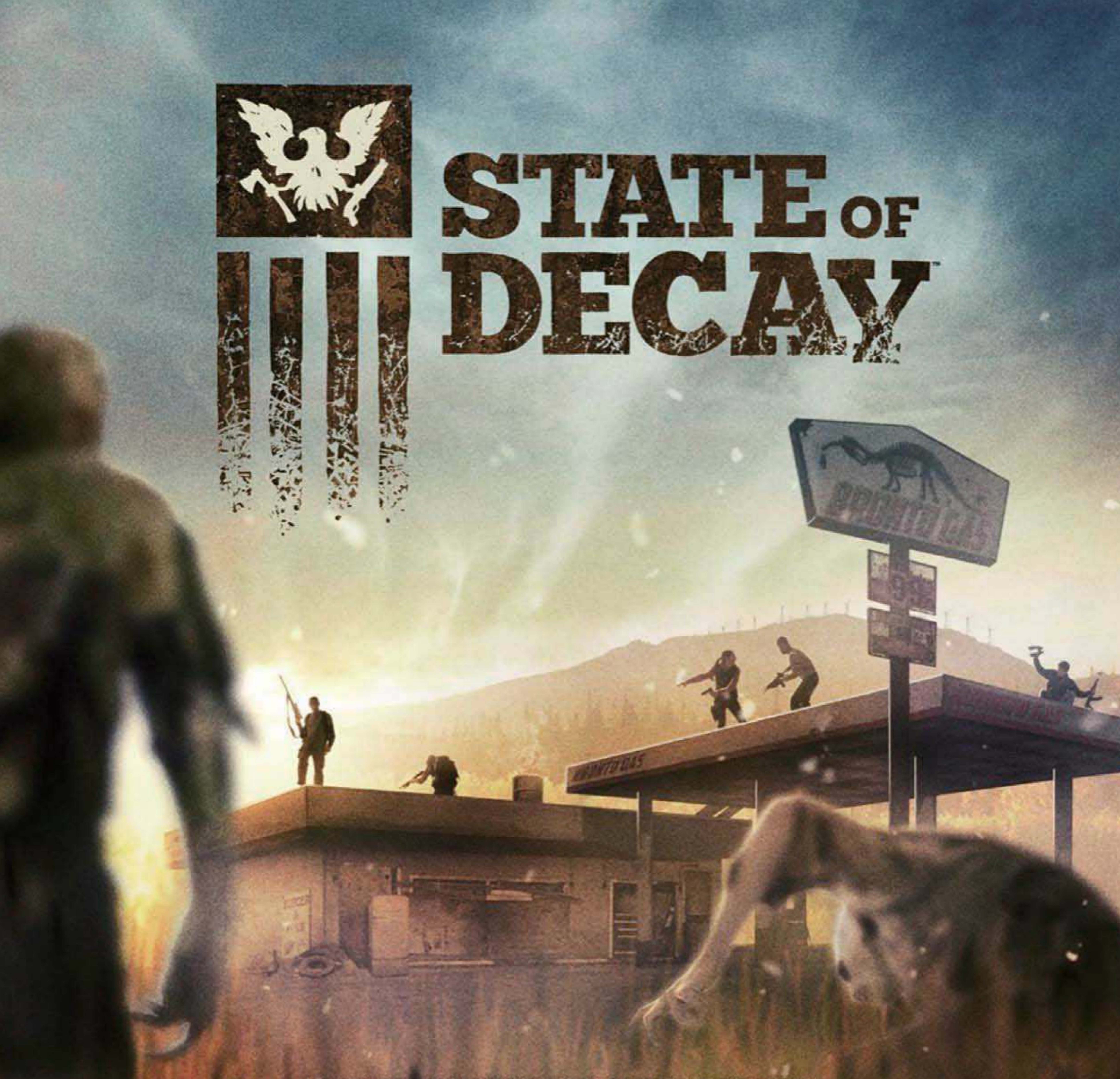
点击南瓜先生后，它自动往前走，只要跟着它就可以迎来第三个结局。

最后来到博士桌前，将右侧的 END 变为 END 后，结局 3 通关。

奖杯列表

类型	名称	取得条件
铜杯	跳跃家	第一次通过帮助游戏
铜杯	清醒者	通过第一关“苏醒”
铜杯	墙外人	通过第二关“逃离”
铜杯	机械师	通过第三关“机械年华”
铜杯	最佳观众	通过第四关“太空的故事”
铜杯	老司机	通过第五关“通往未知的地铁”
铜杯	读梦人	通过第六关“世界的尽头”
铜杯	清醒者2	通过第七关“实验室的抉择”
铜杯	收藏家	获得全部日记碎片
银杯	宇航员	在第七关“实验室的抉择”获得一个结局
银杯	旅行家	在第八关“觉醒”获得一个结局
银杯	飞行员	在第六关“世界尽头”获得一个结局
金杯	自我的主宰	自我的主宰

STATE OF DECAY



在腐烂国度这款以生存模拟为主题的沙箱式游戏中，玩家无法体验到自由探索的乐趣，也没有时间让我们在游戏里来整蛊恶搞。玩家需要面对的只有生存的挑战和如潮水般的僵尸群群不知疲倦的围攻。整个流程下来，玩家的生命会不断地面临威胁，活命之余还要不断地去处理伙伴和邻居们遇到的危险，协助其余的幸存者解决感情上的疑惑或生活中的麻烦。如果以屠杀僵尸为主题的《丧尸围城 2》作对比的话，只用每天替女儿找一只解毒剂的格林根本就是举手之劳，而玩家相对于腐烂国度的其余幸存者的关爱才是真正的‘亲爹’。虽然游戏的各种设定为玩家增添了无数的困难，但这些生存规则也恰好使游戏的代入感倍增，一款以窒息式的生存为第一表现主题的求生类沙箱游戏就此呈现于玩家面前。

文 胖小笛儿(实习编辑)　美编 心の永恒

腐烂国度 周年版		Microsoft	动作冒险
XOne	State of Decay Year One Survival Edition		美版
	2015年4月28日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为：19.99美元		

游戏操作

键位	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转移
十字键↑	打开日志
十字键↓	呼叫无线电
十字键←	道具栏向左
十字键→	道具栏向右
A	跳跃/切换枪械模式
X	攻击
Y	场景/人物互动
B	躲闪（长按进入潜行模式，配合加速为翻滚）
LB	加速（配合Y可以推开僵尸，对被击倒的僵尸为使用终结技，潜行模式下为暗杀）
RB	使用道具（配合LT为使用投掷道具）
LT	瞄准（按下时配合Y装弹）
RT	开启对话菜单（配合RB为扔下资源，瞄准时为射击）
L3	射击时按下为专注模式
R3	开启手电
MENU	暂停/菜单
VIEW	打开地图

驾车模式

键位	作用
RT	油门
LT	减速/倒车
B	手刹
X	车门攻击
R3	车灯开关
L3	喇叭
Y	上/下车

腐烂国度生存手册

系统篇

日志菜单

游戏中按方向键↑可以调出日志菜单内，共有六个选项：

SURVIOR	查看当前使用角色信息
COMMUNITY	查看基地内所有幸存者信息
EVENTS	查看游戏事件
ASSETS	查看基地内资源
HOME	操作基地建筑设施
CHALLENGES	崩溃模式挑战列表

角色

本作采用的可更换角色设定一方面提高了游戏内容的丰富程度，一方面也成就了其独特的角色系统设定。首先，当游戏中玩家操作角色状态不佳时，玩家可以进入基地在COMMUNITY日志选单按X进行角色的更换，其他加入基地的幸存者会以队友身份变为可操控角色。如操作角色死亡，系统会自动挑选一名基地内的角色继续进行游戏。同时COMMUNITY日志还可以观看基地内的角色各种信息和状态，根据头像颜色不同角色共有四种健康状态：

普通色彩 NORMAL（角色健康无异常状态）
蓝色头像 TIRED（疲劳状态体力值异常）
红色头像 HURT（受伤状态血量槽缩减）
绿色头像 SICK（染病状态体力槽缩减）

其中后三种都是负面状态，为了避免意外发生不推荐使用出于异常状态的角色。

除了健康状态之外，角色还存在行动状态，外出探索或显示失踪的角色同样无法更换使用。

基地

由于游戏另类的主角设定，本作中几乎一切行动都将围绕基地展开，其重要性不言而喻。基地的主要功能为安全点、角色更换处、储存资源以及建筑设施，除了游戏正篇流程部分外，两个 DLC 内容中基地还将有其专属作用。基地在游戏中也会遭到僵尸的袭击，虽说被称为安全点，但如果基地周边僵尸过多他们同样会对基地发动攻击。玩家在游戏中收留的角色都会出现在基地内，以供玩家通过日志菜单更换使用角色。在非玩家操作阶段，基地中的角色根据自身能力特点不同都会有其相应的职责。有些角色一旦开始基地内的工作，就无法再选择操作。游戏中的物资和道具都会在基地进行储存，资源每天都会根据基地内的人数产生消耗。同时，根据基地的大小，可以在里面搭建数量不一的功能性建筑设施，随着游戏的推进更换面积更

大防守更牢固的基地成为一种必然。在无线电功能中可以选择更换基地，基地变更后玩家的资源和道具可以得到完整保留，原基地内的建筑设施会被清空，为了不拖慢游戏节奏建议尽早更换大一点的基地发展。

建筑设施

进入日志菜单的 HOME 选项可以对建筑设施进行操作，建造设施和使用建筑对应能力都需要消耗影响力和资源。建筑物可以通过升级操作来获得更多的作用，对应的升级需要基地内的幸存者有此建筑物的特有技能时才可以完成，部分基地内会出现固有设施以供使用，固有设施无法进行拆除，如果固有设施显示为红色图标则需要进行修理才可以正常使用。同时每个设施会在基地内占用一个建筑位置的空格。

名称	作用
无线电台	无线电台是每个基地内都有的固有建筑，可以通过消耗影响力对地图中的物资或幸存者进行搜索。
工作车间	可以升级为军用商店和修车间，升级后车间可以用一天的时间修理汽车，军用商店可以制造枪械和弹药。
医疗所	升级后可以治疗角色的受伤和染病状态。
休息室	提供休息处提高基地内角色的士气，床位数量也决定基地人数上限。
训练室	帮助玩家提升角色能力。
厨房	可以制作小吃或者大餐，对基地内角色产生恢复效果。
储藏室	增加基地内资源储存上限。
花园	种植农作物。
图书馆	进行道具研究，可以提升玩家智慧。
餐厅	提供角色用餐场所。
防御塔楼	提供角色进行防卫的塔楼。
外围据点	在其他建筑物内建立的据点，此区域不会被僵尸控制。

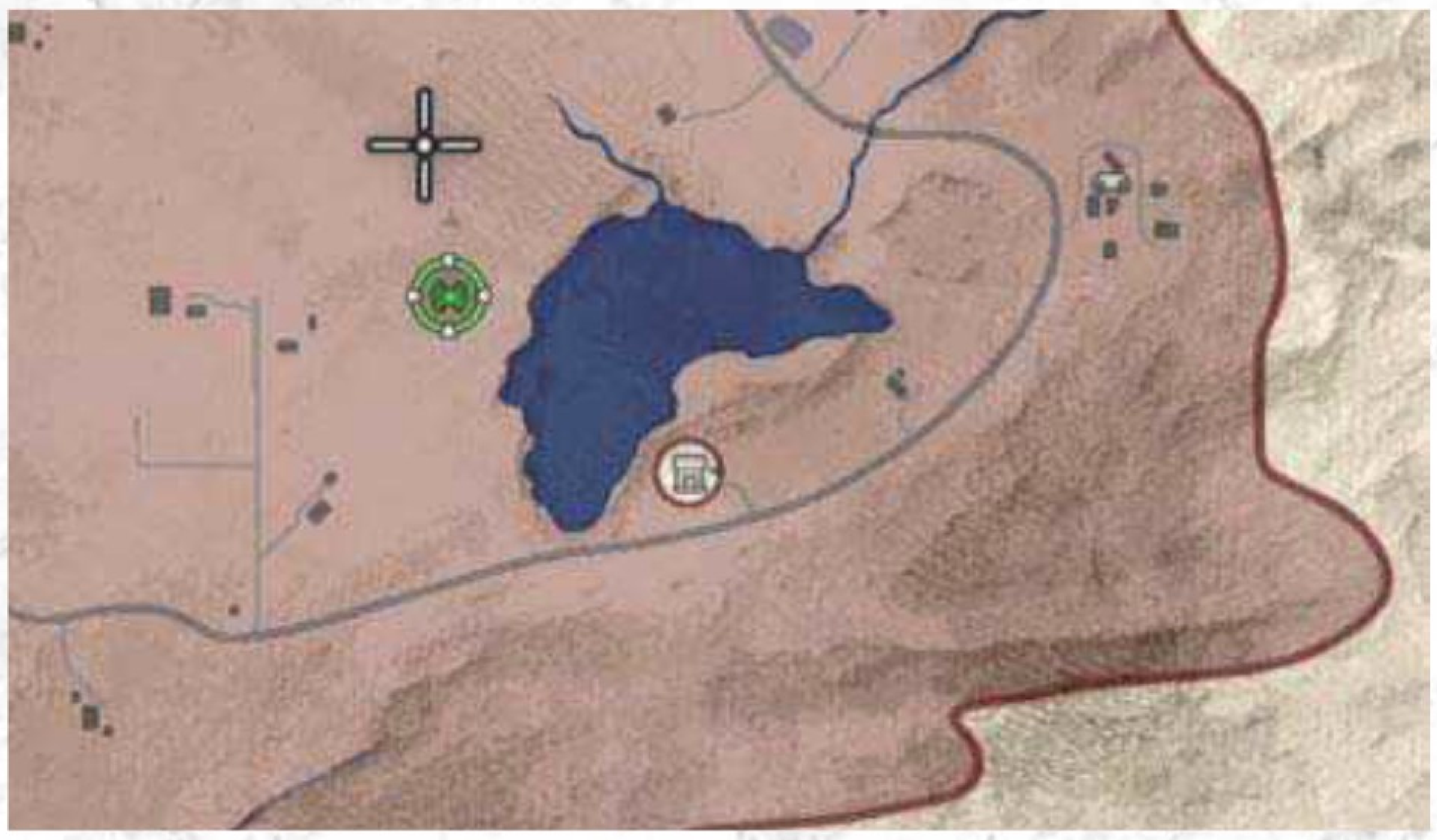
（由于工作车间会分为两种类型升级，除去电台和据点外游戏内可升级建筑共 11 项，全部达成后获得对应成就。）

资源

游戏中的资源一共有三个大的类别，影响力、生存物资和游戏道具。影响力在游戏中作为货币使用，可以通过完成任务，清理感染区和击杀僵尸群获得。收集生存资源以及游戏道具也可以在基地换到影响力。游戏中几乎进行任何一种活动都需要支付相应的影响力，建造基地设施、从基地获取游戏道具，使用电台呼叫，邀请队友外出探索等等行动都需要消耗影响力，所以在游戏中积极赚取并合理使用影响力至关重要。

生存资源与影响力不同，玩家很少有直接使用到的时候，但却是维持游戏进行的必需资源，没有足够的生存资源游戏将变得无法进行。生存资源随机散落在地图中的各个建筑物内，需要玩家进行探索收集并且带回基地储藏，生产资源也可以通过消耗影响力在基地内的建筑设施手动生产。在游戏中生存资源有五种存在形式，依次为食品、药物、弹药、建筑材料和燃油五种。其中食品和弹药的消耗量与人数相同，药物的消耗量根据基地内受伤和染病的角色数量会产生变化，建筑材料的消耗数等于基地现有建筑设施的数量，燃油资源没有固定消耗。游戏中所有的生存资源都会存放在储藏室，根据储藏室级别不同生存资源存在储藏上限，超过上限的部分会产生额外消耗，具体资源消耗数值可以在 ASSETS 日志选项查看。

游戏道具的获取基本与生存资源相同，除了在地图外随机搜索取得外同样可以在建筑设施内进行手动生产。通过搜索获得的道具存放入基地后会获得相应的影响力，但是再次取走时需要消耗更多的影响力才行。



游戏中会随机接到无线电的提示找到散落在地图中的空投补给，空投补给箱内常常会有高级武器和众多生存资源同时与成就相关，在游戏中非常重要。由于空投资源使用的箱子会发出提示搜索的声音，所以附近总是会吸引到大批僵尸，搜索前请做好充分准备。

无线电

游戏中无线电不仅作为玩家获取任务信息的通讯工具，开启无线电菜单后还可以通过消耗影响力来获得很多方便的效果。同时每次使用无线电效果后都会产生冷却计时，使用后技能图标周围的白色格子将会变为红色表示冷却时间。

根据提供无线电效果人员不同，获得车辆、快速建筑、呼叫空中轰炸等技能名称和点数存在差异。

名称	效果	消耗点数
Call for Scavengers	呼叫基地内幸存者取走玩家发现的资源	10
Establish Outpost	建立外围据点	50
Settle Home Base	选择基地	0
Relocate Home Base	迁移基地	100
Call for Backup	呼叫后援	80
Words of Encouragement	解除疲劳状态	20
Words of health	理疗受伤状态	10
Drone Recon	无人侦察机	20
Prepper ` s pack	在基地附近提供suv以及步枪	5

生存篇

作为一款求生主题沙箱游戏，本作在难度和玩法上都非常的硬核，再辅以令人纠结的系统和常人无法揣度的队友 AI 想要活命在游戏中其实真的不是一件容易的事。游戏中角色有血量和体力槽两种计量槽。左边蓝色的体力槽和大部分体育游戏类似，快速消耗时体力槽变为黄色消减，消耗掉的体力可以自动恢复。当体力值消耗达到一定程度后，体力槽中出现灰色部分，此时，角色头像变为蓝色进入疲劳状态。而灰色部分的体力槽除了更换角色外，只能通过无线电激励和使用体力恢复道具主动恢复，满体力值使用恢复道具时体力槽会发出白光，此状态下体力不会发生消减。

血量的计算方法与体力值类

似，游戏中如果玩家血量归零并不会立即死亡。而是进入无法动弹的气绝状态，此时只要连点 A 键就可以重新获得行动能力，同时恢复大概三分之一的血量。但是在气绝状态下玩家受到的伤害会直接削减血量槽令玩家进入重伤状态，如果气绝时血量槽归零则角色死亡。

玩家死亡后游戏会自动存档并以另外的伙伴进行接下来的游戏，虽然看似不存在 S/L 大法其实还是有漏洞可钻。如果玩家觉得自己陷入必死的绝境时可以直接按 MENU 选择退出游戏。玩家就会重新在基地刷新，如果在车内选择退出的话，车辆也会在基地外的空余停车位刷新。(此方法在生命线模式下只能在附近安全位置重生) 而如果是陷入气绝状态的话，选择退出游戏系统会直接判定角色死亡，此时只能在游戏存档前选择退回主界面放弃之前的游戏内容才可以化险为夷。

游戏中的伙伴虽然 AI 不高，他们的行为也常常会给玩家带来许多不必要的麻烦。但是一同战斗时却可以成为玩家强而有力的肉盾。当遇到大波僵尸的时候只要躲在伙伴身后就可以避免成为僵尸的第一攻击目标。而游戏前期中，伙伴对僵尸造成击倒效果的比例会远远高于玩家，此时只要伺机使用终结技补刀即可。

战斗&武器篇

近战 : 想要在腐烂国度的尸山肉海中成为最后的幸存者，脚下不知道要跨过多少不知死活的拦路僵尸。既然游戏求追真实，没有要你命 3000 这样的大杀器的玩家，求生最可靠的手段还是要依赖自己。当玩家手中没有武器时，游戏默认玩家拥有一把小匕首可以进行攻击，战斗能力高的角色可以对僵尸使出即死攻击。但是由于其严苛到死的判定并且存在遭到僵尸反扑的弊端，我们将携带武器战斗作为规范。游戏在近战战斗部分设计简单，X 按键为攻击键，连续使用将僵尸打出倒地状态后配合 LB+Y 的终结技就可以简单的干掉面前的丧尸。虽然通过两次连击附加 Y 键的踢腿更容易将僵尸击倒，但是由于游戏判定问题效果和选择单纯攻击没有明显差别。另外，使用终结技时角色处于无敌状态，灵活选择终结技时间可以将很多危险化解与无形。防守部分，玩家可以通过 B 键防御普通僵尸的攻击，连点 B 键翻滚躲避或者直接使用 LB+Y 推开僵尸创造空间。

近战武器 : 游戏中可以使用的近战武器种类繁多，共分为三类，利刃型，钝器型和重武器。利刃型武器可以的对僵尸造成断肢伤害，攻击速度快，消耗体力较少，但耐久度较低。钝武器实用性较高，对僵尸直接爆头几率高，价格低廉。重武器只有在拥有重武器专精的人使用时才会产生明显效果，基本上一次攻击就可以打出僵尸的倒地状态上前补上终结技即可，缺点在于攻速慢，攻击间隔明显，且对体力消耗极高。

枪械 : 游戏中枪械分为手枪、步枪、突击步枪、散弹枪和榴弹枪。虽然游戏在射击时会根据角色的射击能力不同附加辅助瞄准，但也基本只在防守任务中有积极作用，与僵尸正面遭遇时瞄准依旧非常困难。除了散弹枪和榴弹枪这种大杀器以外，普通武器只有打出爆头才会对僵尸造成致命伤害，一条弹夹几十发子弹的容量，加之更换弹夹时间缓慢，面对野外如潮水般的僵尸完全杯水车薪。而且游戏内弹药和枪械都是需要影响力在基地购买的，相对的不如选择价格更为便宜效果也更为实用的手榴弹或者燃烧弹效果更好。游戏后期获得榴弹枪后可以常备使用，一发子弹只要 3 点影响力，武器车间升级后也可以制造榴弹弹药。

道具 : 可以使用的战斗道具都具有极大的杀伤力，手雷、地雷、燃烧弹等道具扔的准的话一发清理一个感染区基本不成问题。加之价格划算，强烈推荐使用。同时配合一些可以吸引僵尸群的道具使用效果更佳。

敌人篇

尖啸僵尸（Screamer）

尖啸僵尸作为游戏中出现最早的特殊僵尸，他不仅会与其他僵尸结伴游走在街头，每个感染区内也固定会有一个到两个尖啸僵尸驻守。由于没有手臂，尖啸僵尸的攻击方式被设定为发出尖锐的噪音，虽然不会造成实质伤害，却可以短暂的剥夺玩家的行动能力，使玩家陷入被围攻的困境。其尖叫所产生的噪音也会吸引周边的僵尸赶来支援，所以在战斗中优先干掉尖啸僵尸是最为稳妥的选择，同时当与尖啸僵尸距离较远或坐在车子里时都可以免疫噪音的攻击。

野性僵尸（Feral）

游戏中最为灵活的特殊僵尸，野性僵尸不仅拥有极快的移动速度，攻击时也会直接将玩家压制造成巨大伤害，如果在孤立无援的情况下被野性僵尸扑倒，受到的伤害会很快让血量归零，同时系统会跳过连打 A 键的再起阶段直接判定为角色死亡。由于其迅捷的移动方式，使用枪械对野性僵尸几乎无法进行准确瞄准，所以攻击时推荐尽量选择近战。野性僵尸在攻击时，接近玩家的首次攻击会默认为跳起的压制攻击，此时只要使用翻滚技能躲过就可以使其产生较大的硬直，趁势一鼓作气揍翻后再补上终结技即可。

防弹僵尸（Armored）

防弹僵尸在游戏中的设定是 SWAT 小队的成员被病毒感染而形成，他们身着防弹装备无视轻型枪械的攻击。战斗中如果单独遇到防弹僵尸并不会让人觉得有太大的麻烦，使用近战武器攻击打出击倒状态，用终结技速杀即可。防弹僵尸在游戏中最恶心的作用是在防守战的时候，三两个防弹僵尸扛着玩家子弹可以为一大波普通僵尸做盾墙。遇到这种情况尽量使用手雷或燃烧弹等范围道具解决掉他们，避免被近身围攻。

毒气僵尸（Bloater）

毒气僵尸与尖啸僵尸相同没有物理攻击手段，这种僵尸会通过自爆或者在被玩家击杀的过程中产生毒气。毒气不仅会同时减少玩家体力和血量，接触过毒气的游戏角色也会有一定几率进入感染状态导致体力槽缩短。使用汽车碰撞毒气僵尸会使毒气残留在车内，对车内的角色造成持续伤害，开车通过大波僵尸区域附近时见到毒气僵尸请选择躲避，不然被迫下车的玩家，局面将会变得极为尴尬。（使用车门或车子侧面将毒气僵尸蹭爆炸是不会被让毒气进入车内的）

重坦僵尸（Juggernaut）

大胖子僵尸打起来远没有其外形看上去那么可怕，他的攻击方式一共有四种，附加范围判定的砸地攻击、奔跑冲击、普通物理攻击和抓取技。其中前两种技能在翻滚躲避后都会令胖子产生巨大硬直，抓住机会砍几刀，四五个回合即可将他拿下。后面两种攻击由于起手快判定宽很难躲避，但是好在攻击范围只限于身前，只要绕至背后再进行攻击即可。遇到重坦僵尸时需要注意他的吼声同样可以召唤附近的杂兵僵尸，汽车在撞击重坦僵尸时也会承受较大损伤同时伴有爆胎风险。

任务篇

游戏中存在剧情任务、邻居任务和伙伴任务三大类。每一类任务虽然目的不同，但任务内容基本类似。剧情任务作为推进游戏的剧情会始终存在，直到玩家达成，如果失败的话也会在游戏中重置。完成邻居任务会提升与邻居的好感度，当好感度升满后，如果玩家的基地还未达到人数上限邻居则会提出加入的申请。如果任务中误伤邻居会导致好感度下降，而在玩家基地人数处于上限时，没有加入的邻居会从游戏总消失。伙伴任务更多是为了维持社区关系和谐或者保证基地周边的安全所做的工作，任务内容有：帮忙进行尸群攻击防守、协助护卫资源搜集、解决感染地带、寻找失踪队友、狩猎特殊僵尸、搜索基地建设道具、救助伙伴和周边环境查看。根据任务指派角色不同，任务名称或内容会有些许差别，但任务玩法不变。

交通工具

游戏地图虽然对比如今的大型沙箱游戏并不算宏大，徒步横穿僵尸山谷也不是一件现实的事情。所以游戏内存在多种造型与功能各异的汽车以供玩家作为代步或清除僵尸的选择。游戏中的汽车数量是有限的，损毁后无法刷新，只能通过修车间进行修理。因为汽车在游戏中不仅作为代步工具，同时对僵尸拥有极高的杀伤力，所以车辆在游戏显得极为重要。不过，只要是没有爆炸的汽车在拥有满级修车间的基地都是可以抢救一下的，所以也无需过于节省车辆的使用，如果为了提高游戏效率，就必须提倡“能开车绝对不走路”的方针原则。

根据汽车类型的不同在游戏中的性能也存在巨大差异，小型家用车速度一般、耐久度偏低基本只做代步使用。跑车速度较快，缺点是只能乘坐两人，很多任务中无法使用，推荐需要自己进行长距离探索时赶路使用。最后 SUV 和皮卡汽车成为了游戏中汽车性能的优胜者，耐久高，行驶中稳定性好，体积大容量足绝对是游戏中的最佳选择。

游戏地图中有很多平时去不到的地方都会存在不少汽车，由于平时不常去，这些汽车常常被遗忘在深山的角落。如果遇到任务点在类似区域的话可以驾驶小型家用车前去，路途中遇到好车可以直接更换以集中优势资源。

崩溃模式

作为游戏的 DLC 模式，将本内容放在正篇之前来说是因为两种模式下除了正篇内的才能取得的剧情成就之外，其余的成就全部为共通部分。建议玩家只将正篇部分作为了解剧情使用，选择快速通关将主要精力投入在这个模式的探索下。崩溃模式内，游戏采用和正篇相同的特朗布尔山谷地图进行游戏。游戏中不存在剧情，每个等级中玩家都需要在地图中找到 RV 迁移车，然后在日志的 HOME 选项下对 RV 进行修复和启动。当所有的 RV 要求达成后，玩家可以选择乘坐迁移车进入下一游戏等级，以等级为区分模式难度会逐级递增。每当玩家达成进入下一等级条件后，在选择开始迁移后需要指定需要带往下一等级的幸存者成员。玩家当前使用角色和 Lily 将会默认被带往第二等级，其余角色玩家必须根据实际需要进行取舍。游戏中还加入了众多出现在正篇游戏中带有故事背景的角色为英雄角色，通过达成崩溃模式的挑战就可以解锁相关角色，然后在地图中的 ESCORT 任务将他们带回家即可解锁英雄。英雄角色除了初始能力较高外，大部分英雄还拥有专属角色技能，合理搭配英雄组建基地也为游戏添加了不少乐趣。

RV

RV 迁移车作为游戏通往下一等级的必须工具，是推进崩溃模式的唯一途径。玩家进入游戏后，经过一段自由搜索时间后就会收到 Lily 的要求让玩家去地图上寻找损坏的 RV 迁移车，迁移车的位置会在地图上标记。找到 RV 后日志菜单的 HOME 列表左下角会出现 RV 设施，玩家需根据要求将 RV 修复完成方能进入下一等级。和正篇模式不同，启动 RV 迁移时将会消耗大量平时不常用的燃油资源，如果没有足够的燃油无法进入下一等级的滞留时间会造成玩家在当前等级不必要额外消耗。所以此模式下，搜集燃油变得非常重要。另外，每次执行 RV 选项也会存在较长的等待时间，建议优先完成 RV 任务再利用等待时间外出探索提高游戏效率。选择 RV 离开时，千万记得在系统提示你是否进入下一等级时去确认选择携带角色是否正确，如果当前等级的主力角色丢失，玩家很可能无法通过难度更高的新游戏等级。

继承要素

游戏中每一次升级都相当于玩家进行了一次基地的迁移，上一等级中基地内的所有建筑设施都会被清除同时生存资源也会被清零。影响力点数也同样无法带往下一等级，可以继承的只有游戏道具和进入迁移车的游戏角色信息。抛开会被重置的内容，继承到下一等级角色选择至关重要。因为首次游戏的开始阶段玩家被分配到的角色为随机生成的路人，即使等级被提升到很高也不会附加额外能力。所以在高难度下的综合表现仍旧逊于英雄角色。另外游戏道具虽然可以完整继承到下一等级，但是因为影响力会清零所以游玩新等级的前期玩家基本无法使用。

英雄挑战

英雄挑战是在崩溃模式下全新加入的游戏挑战模式，通过达成挑战可以解锁相关英雄角色。游戏中只有达到挑战要求等级后才会出现挑战统计，当前等级未达成的挑战数据将在下一阶段清零。所以如果有涉及到道具消耗的挑战建议视达成情况优先完成，The Fater 和 The Scholar 两个任务的统计是可以在所有等级中继承的。

挑战名	解锁人物	人物能力	解锁方式	对应等级
The Bruiser	Eli Wilkenson	重武器精通、战斗能力满级	使用钝武器干掉100只僵尸	1
The Cop	Owen Lykins	手枪精通、射击能力满级	使用手枪干掉50只僵尸	1
The Believer	Pastor William Mulorney	文学能力四级、咨询能力四级，无线电恢复体力技能	获取500点声望	1
The Fater	Tomas Ritter	建造能力四级	将11种不同建筑物升至满级	1
The Dealer	Ray Santos	射击能力满级，无线电呼叫车辆技能	使用车门干掉100只僵尸	1
The Scholar	Charley Marshall	贮藏能力满级	研究所有8种建筑物功能	1
The Tragedy	Jacob Ritter	无特殊能力	被僵尸围攻死亡一次	1
The Killer	Alen Gunderson	无特殊能力	杀死一位被感染的队友	1
The Sacrifice	Erik Tan	突击步枪精通、射击能力满级，无线电呼叫空中轰炸	使用手雷与僵尸同归于尽一次	1
The Taskmaster	Diane Montresson	突击步枪精通、射击能力满级，无线电呼叫空中轰炸	崩溃模式游玩时间达到10小时	1
The Joker	Royell Vincent	全能力三级，无线电呼叫空中轰炸	制作12次小吃	1
The Friend	Ed Jones	一级敏捷能力	开启二级崩溃模式	2
The Phoenix	Becca Collins	锋利武器精通、战斗能力满级	烧死100只僵尸	2
The Enthusiast	Lyanner Carter	锋利武器精通、战斗能力满级	使用锋利武器干掉100只僵尸	2
The Dead Man	Andy Pimms	智慧能力满级，战斗能力满级	干掉5只毒气僵尸	2
The Hunter	Lincoln Voss	步枪精通、射击能力满级	带着步枪干掉50只僵尸	2
The Mother	Heather Larue	厨艺能力四级，战斗能力满级	在厨房制作一次大餐	2
The Commander	Alicia Hawkes	射击能力满级，无线电呼叫无人侦察机	进行三次眺望	2
The Convict	Sam Hoffman	散弹枪精通、射击能力满级	开启三级崩溃模式	3
The Judge	Judge Constance Lawton	散弹枪精通、射击能力满级	使用终结技干掉50只僵尸3	
The Mentor	Carl Parsons	左轮手枪精通、射击能力满级	带着左轮手枪干掉50只僵尸	3
The Fighter	Amelia Crasman	肺活量满级、战斗能力满级	干掉5只野性僵尸	3
The Healer	Doc Hanson	医药能力三级、无线电恢复体力槽	制作5个药品	3
The Biker	Joel Macon	钝武器精通、战斗能力满级，建筑能力四级	制作5个武器	3
The Gardener	Calliope Morris	锋利武器精通、战斗能力满级，种植能力四级	在植物园收获10个作物	3
The Defender	Juan Jimenez	烹饪能力四级、射击能力三级	制作300发子弹	3
The Gunner	K.C Winters	突击步枪精通、射击能力满级	开启四级崩溃模式	4
The Survior	Job Wilkerson	散弹枪精通、射击能力满级	获取150份资源（大概20次）4	
The Hero	Marcus Campbell	无特殊能力	使用重武器干掉100只僵尸	4
The Rebel	Zeika Rivera	突击步枪精通、射击能力满级、战斗能力满级，智慧三级	使用突击步枪干掉50只僵尸	4
The Sniper	Mickey Wilkerson	步枪精通、射击能力满级，无线电狙击手支援	完成25次连续爆头干掉5只僵尸	4
The Grenadier	Even Woodrow	射击能力三级、战斗能力三级	使用爆炸杀死50只僵尸	4
The Operator	Kelly Eldridge	射击能力满级、战斗能力满级	干掉10只尖啸僵尸	4
The Veteran	Maya Torres	步枪精通、射击能力满级	开启五级崩溃模式	5

挑战名	解锁人物	人物能力	解锁方式	对应等级
The Moustache	Dan Hovemden	散弹枪精通、射击能力满级，无线电呼叫SWAT支援	使用散弹枪干掉50只僵尸	5
The Mercenary	Leon Montague	战斗能力满级、射击能力满级	干掉5只重坦僵尸	5
The Ninja	Freak	智慧满级	暗杀50只僵尸	5
The Scientist	Walter Degrasse	自带防护服（免疫尖啸僵尸和毒气僵尸的特殊攻击）	开启6级崩溃模式	6
The Pridigal	Gurubani Cowell	肺活量满级，药物研究能力四级	购买原作赠送角色	

挑战心得

崩溃模式在到达六级后就可以达成所有收集要素的探索，更高的等级只提供玩家更为崩溃的游戏体验与成就无关文中不做详解。游戏的前三个等级为玩家提供的难度与游戏正篇相当，就生存角度而言不存在难度。这三个阶段建议玩家尽量收集游戏道具以降低高等级下游戏难度，同时避免进行后期挑战时没有相关道具可以使用的尴尬。因为生存难度不高同时资源会在新等级下清零，所以基地的建设能功能也可以基本忽略。当玩家达到三级游戏之前无需在意所有的挑战，只需要将所有挑战集中到三级后统一解决。由于挑战任务中一级的 The Fater、The Killer、The Scholar 和 The Defender 四项挑战需要花费大量的时间，这样的打法可以大大缩短相应的挑战时间。当达成建设的挑战后，尽量使用军用车间为四级和五级的挑战生产相应资源。

离开第三等级后，游戏难度会出现巨大提升，不仅僵尸的数量大增其攻击力也会变得相当可怕。这时候推荐玩家重点寻找 RV 相关资源，尽快推进游戏进入下一等级即可，而英雄挑战则安排在等待 RV 任务完成的期间去进行，到达六级后即可解开全部挑战。

实用技巧

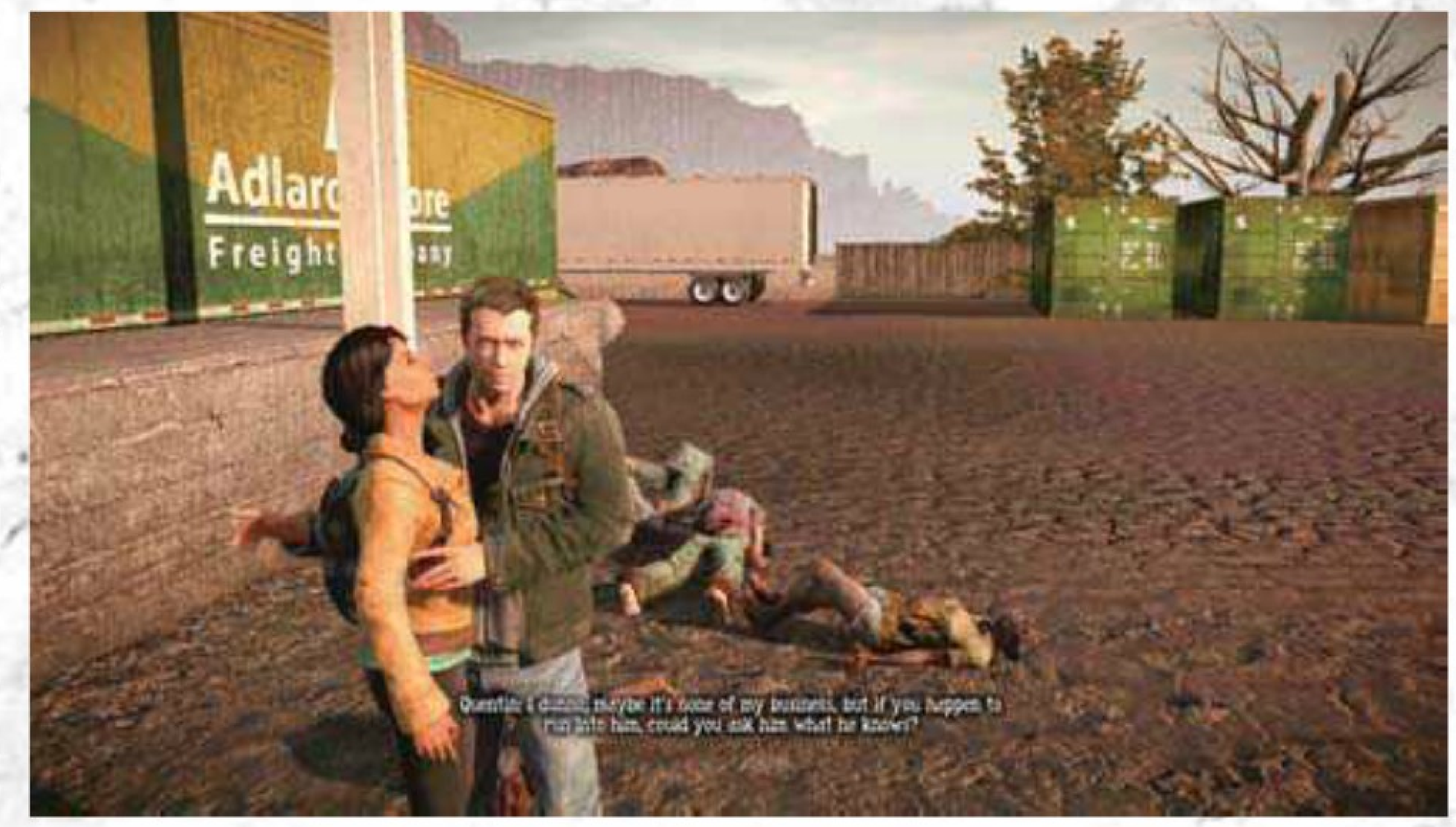
虽然游戏中影响力无法继承到下一等级，但是角色信息可以继承就意味着放在角色身上的道具也可以携带到全新等级。所以在每次 RV 出发之前，将角色身上携带的价格较低的道具放回基地内，转而换取价格更高的枪械道具。在进入下一等级后重新放回基地内，这样可以将上一级大部分的影响力保留到新等级下，以此降低新等级前期的游戏难度。另外需要注意的是，由于非玩家操作角色有各自的行动自由，所以这种影响力转移的方法一定要在确定角色登陆 RV 的状态后使用并快速开始新的等级，避免角色外出导致意外造成人、财、道具的致命损失。高难度下不仅僵尸更为难缠，本来就十分喜爱作死的队友也会变加喜爱拥抱死亡。加上游戏中随机产生的角色负面状态，小编在游戏中就遇到过除了使用角色全员失踪或染病的窘境。

正篇流程

游戏开始时玩家会默认使用 Marcus Campbell 这个角色进行游戏，和好朋友 Ed 一起从深山中踏青归来的两人竟在山中遇到了僵尸，觉得不可思议的二人来到了林中救援队的小屋。根据任务提示爬上水塔对周边环境进行观察后触发任务。此时玩家将会听到远处传来的枪声，赶去后发现 Maya Torres 被僵尸围困，前去将妹子解救之后重新回到林中屋发现小屋内的成员已经全部阵亡。出于关心 Ed 走上前去检查小屋内丧生者的尸体，猝不及防下被诈尸的老林长咬伤，惊慌失措的三人决定离开树林寻求外界的帮助。路途中 Ed 在救援队长身上捡到的无线通讯器传来了声音，随后三人通过无线电的指示来到了村子里的教堂。这一部分内容相当于教学关卡，加入基地后游戏内容正式开始，同时 Lily 会为玩家提供无线电功能，教堂也成为游戏中第一个基地。因为教堂是小型基地无法支持玩家在此长期发展，此时只需建立医疗所为角色提供治疗效果即可，如果希望在小镇搜集更多的资源可以再添加一个储藏室。因为变更基地后所有的建筑设施都会重置，这个阶段请尽量节省出建筑资源以便在迁移基地后可以更加快捷的建造设施，同时避免资源的浪费。

Ed 受伤后情况并不乐观，但是基地内又没有足够的药物可以为他治疗，和 Lily 争论后玩家需要外出进行瞭望确定医药资源的位置。到达资源点后 Sam Hoffman 和 Alen Gunderson 也会从基地赶来一起帮助玩家进行搜索，搜索过程中 Alen 会告知玩家汽车的噪音会引来僵尸的围攻，整个搜索必须徒步进行。返回的过程中 Sam 的背包被僵尸的攻击损坏，为了保证药品能够送回基地 Sam 决定和玩家一起乘坐交通工具，而傲娇的 Alen 则继续自己的徒步之旅。

探索一段时间之后，Lily 接到哥哥 Jacob 的求救，此时的 Jacob 在外出时摔伤了膝盖，无法行动的他与自己的基友 Eli 正身陷尸群。前去解围后玩家还需要在规定地点制造噪音吸引僵尸的注意力为基友逃生提供条件，引诱完成后带 Jacob 回到教堂。看到哥哥平安归来，



让 Lily 想起了在山林中做救援队长的父亲，同时她会询问玩家为何她老爹的对讲机在你身上，如实告知 Lily 老队长丧生的消息后，Lily 会在随后的游戏流程中请求玩家帮她找回父亲在林中屋的遗物。这个任务的触发时间不是固定的，但是由于回到山林的桥梁损毁，我们无法驾车直接进入山林。此时的林区内僵尸数量相比游戏开始部分也增加了许多，准备不足的话极有可能有去无回。这个任务中可以在林中屋旁边的建筑内找到一辆汽车，鉴于之后的游戏基本不会再次回到林区，直管拿来作推土机清理僵尸就好。

如果随后玩家更换角色到 Maya，就会接到在小镇上出现军队的提示，赶去后发现军队的领导 Erik Tan 原来和 Maya 还是战场上的老熟人。此时的 Maya 会质问 Tan 关于僵尸的信息，当然也无法得到正面的回应，恼羞成怒的 Tan 会对玩家下逐客令，并且标示了自己的领地。从 Tan 那里回到教堂，Pastor William 会告诉我们他的神力对 Ed 的病情没有效果，从 Lily 处得知小镇的医生 Dr.Hanson 现在正在 Wilkerson 的老宅里治疗 Jacob 的基友 Eli。来到老宅后发现原来上一次 Eil 并没能全身而退，受伤的他正在二楼接受 Hanson 的治疗。此时恰好僵尸来袭触发防卫任务，与 Job 和 Mickey 兄弟一起抵挡住僵尸的袭击后发现 Eil 的治疗并不成功。为了防止被感染的 Eil 变成僵尸，玩家需要替他的两位哥哥用大皮鞋送小兄弟最后一程。带回 Hanson 医生后 Ed 的病情终于得到了治疗，痊愈的 Ed 还卖萌说自己这个配合医生的病人是不是可以得到一个棒棒糖。Hanson 医生走后我们需要再次去往 Wilkerson 老宅，Wilkerson 家的哥哥 Job 会告诉主角他们家族的风光历史，并高傲的拒绝玩家提出的合作邀请，同时将玩家赶出了领地。入夜后玩家接到 Hanson 医生遭遇危险的通知，原来多情的 Hanson 医生去了墓地缅怀自己的亲人，结果遭到僵尸围攻。虽然解救了 Hanson 医生，可他仍旧没有入伙，返回基地的过程中会遇到被部队怀疑感染的幸存者。苦苦哀求后，军方没有处决二人，恐慌的两人逃到了加油站附近，找到他们后可以邀请入伙。带回两人后接到林区方向的求救，可以再次得到两名伙伴的加入。

当玩家在游戏中收到 Lily 的通知告诉我们她接到了自称为 Lawton 法官的信号，同时 Jacob 也正希望主角和他一起去探查自己青梅竹马的情况顺便寻找有没有新建筑可以作为基地。此时游戏将开启第二部分的任务，与 Jacob 到达后惊喜的发现他的青梅竹马已经身亡，而女生的父亲也已经被感染为僵尸，遗憾的玩家只能用大皮鞋仁慈的送他上路。随后可以在新城镇找到更适合做据点的地址，这个基地需要 13 名幸存者才可以进入，如果之前的流程中有邀请到附近邻居加入的话人数就足够选择迁移了。此时顺便找到同在小镇的 Lawton 法官推进剧情，Lawton 会告诉我们整个山谷已经被政府封锁，没有任何方法逃离。而山谷的河水貌似也出了问题，面临着艰难的环境，Lawton 法官希望玩家可以入伙。而不选择跟着主角混的法官也算是早早的为自己立下了死亡 FLAG，拒绝法官的邀请后，小镇的警长会请求玩家帮忙找到走失的幸存者。这个任务中在警长的陪同下我们会清理掉两个感染区，如果时间尚早玩家可以尝试达成一天内清除五个感染点的成就。决定迁离后玩家还需要帮助教堂的同伴迁移，往回赶得时候会在河边遇到 Quentin，这个人和成就相关虽然不是剧情角色但也必须救援。迁移完成后，殿后的主角会收到 Wilkerson 一家的消息，过去接走被他们欺负的幸存者，把他送回家后完成任务。此任务完成后，第一区域的任务基本全部结束。选择迁移新的基地后使用之前积攒的资源开始进行建设。建造过程中会随机接到寻找建筑关键素材的任务，素材会在地图上用放大镜来标示，到达相应地点搜索后带回基地即可。

随着流程的推进，玩家会在中心区的农田接到求助信号，到达后发现是军方在活动，帮助他们完成任务后可以获得呼叫炸弹的无线电功能。Quentin 会随后呼叫玩家保护他们修建防御塔，结束后一段时间接到 Lily 的通知，William 神父因为感染了黑热病已经被 Alen 开枪打死，回家后触发剧情，众人此时虽然对 Alen 的行为极为不满，但是他做出的选择也无可置疑,众人只好做罢。解决了 Alen 的问题后，收到小镇邻居的信息，这个在法官旗下叫 Ray 的人会送给了 Maya 一辆跑车，玩家需要带着 Ray 去地图中央的农田兜兜风，顺便撞死几只僵尸后其实车子已经基本报废，之后将 Ray 送到朋友家完成任务。一段时间后 Quentin 会呼叫主角并诉说自己对 Becca 的爱意，只是 Quentin 因为听到了一些关于 Becca 的流言内心变得极为挣扎，于是请求玩家可以帮忙打听一下相关的信息。来到镇子里找到 Carl 警长询问，此时的警长却正因为据点中的幸存者被野性僵尸杀害而生气，帮助 Carl 杀死野性僵尸后得知 Becca 确实有着不光彩的过去。回去找到 Quentin 选择让他自己去询问以撮合两人，获得相关成就。基地中的伙伴 Sam 随后会一个人回到了林外的小村寻找 Andy 并遭遇危险，赶去帮助 Sam，结果也只赶得上将变为了僵尸的 Andy 送上路。一同返回据点后得知 Alen 也感染了严重的黑热病，为了整个基地考虑的 Alen 选择让玩家将他带到基地外杀死。虽然此处可以获得成就，不过一天之内接连送走自己的同伴内心的冲击着实难以平静。不久后接到路人幸存者 Ben 的呼救，他们欠了 Wilkerson 家一些资源，过去带他回到基地赠送一些资源让他还给 Wilkerson 兄弟。之后需要陪同三人一起找到 Wilkerson 兄弟，见面后却被三人要求离开，由于是三人主动提出玩家也不方便干预，离开后三人随即被 Wilkerson 兄弟杀害。此时起 Wilkerson 兄弟将会在无线电提供火力支援，同时获得成就。回到基地后，就到了 Lawton 法官的便当时间，匆匆赶到 Lawton 的据点后她已经身亡，消灭围攻的僵尸后带着剩余的幸存者回家入伙。

当玩家再次受到 Tan 的求助信息后，游戏也进入最后阶段。在一座原本被大门隔离的大桥前找到 Tan，此时的 Tan 觉得军方已经不会提供帮助，所以决定炸开铁门通往军区寻找脱困的道路。保护 Tan 中尉炸开铁门后，随他一同前往地图中的军区。路途中玩家一边听 Tan 诉说军方的态度和行为一边不停的听到他的咳嗽声。帮助 Tan 在军区找到安置点后任务结束，此时基本不会再出现其他主线任务，如果有兴趣的话可以在地图上进行探索和资源的搜集直到再次接到 Tan 中尉的呼叫。再次找到 Tan 中尉得知他的小队中也开始有人感染黑热病，无奈的 Tan 亲自开枪打死了自己的属下。悲愤的他已经无法再等待政府，决定独自将此事弄明白的 Tan 邀请玩家与他一起调查水源。来到山谷的水源点后，发现原来整条河流的上游都已经被感染，得知此消息的玩家需要告诉基地内的幸存者不要再饮用河水。同时由于失去了水源，小镇内的所有幸存者都必须选择从山谷中逃离。

最后时刻Tan做好决定要放弃原本驻守山谷的任务，等玩家到来后，Tan告知玩家希望将封锁小镇的巨大围墙摧毁。跟随Tan的小队一起回到了被僵尸占领的军队仓库，清理完区域后Tan拿到了炸药，接下来就是游戏最后一个任务，此时做好充裕的准备就可以开始离开进行最后的任务了。抵达围墙后自己基地内也会有三名幸存者前来帮忙，击退一波僵尸后，Tan点燃的炸弹引线并没有引爆，再次放置炸弹后需要抵挡住第二波僵尸的袭击。然而这一次炸弹依旧没有引爆，检查后Tan发现炸弹出现了故障只能通过手动引爆，Lily因为受到了感染自告奋勇要求引爆炸弹。Tan拒绝了Lily的请求，因为同样被感染的他相较于Lily的情况严重得多，军人的荣耀同样让他无法退缩。最后一刻Tan表现的非常从容，还对众人说希望可以将他的故事告诉他们将来的孩子们。一声巨响过后，围墙被炸开，Tan用自己的生命为玩家打开了这条逃亡之路，而然硝烟散去，围墙之外的世界仍是一片狼藉，整个世界都在病毒的袭击中沦陷。

生命线模式

此模式与另外两个模式不同，玩家将会扮演军方专业的行动小队在丹佛市内执行任务同时营救幸存者。此模式下需要营救到指定的人员，然后通过保护基地内的着陆点以便飞机将幸存者接走。由于飞机着陆时噪音极大，所以会吸引附近的僵尸前来进攻，飞机抵达的时间会在小地图下方以数字标明状态。本模式中基地自带的建筑设施等级颇高，停机坪除了提供飞机着陆之外还可以在此使用影响力换取资源。同时此模式下取走道具时不消耗影响力，所以影响力并不会有不够用的感觉，出门执行任务时可以使用影响力来邀请伙伴同行。

一开始玩家操作的Hawkes和自己的小队队员就被丧尸所包围，脱困后接到电台指示来到了基地，发现此时基地正被僵尸围攻。解决掉所有的僵尸后，电台通知会有空中支援，接收到坐标去寻找，结果发现已经机毁人亡。虽然面前已是一片狼藉，还是在附近做了些搜索，没想到找到了军方的医学权威Thomas Horn。成功将他带回安全点后，Horn却告诉我们他已经感染了病毒，表示放弃治疗的Horn选择了饮弹自尽。没有及时作出阻拦的玩家受到了上级的批评，虽然Horn医生本人死了，但因为他正着手研究关于病毒的项目，所以我们必须继续追查。听完上级的训斥后赶去接应外出探索的小弟Kilo，返回的途中Hawkes还顺便关心了一下小弟的私生活。回到基地后，电台发来了Horn前妻的坐标，见面后我们提出希望对她进行保护，直率的Julene则毫不掩饰的对军方进行了打脸，表示其实军方真正想要的只是她前夫的研究记录而已。虽然嘴上抱怨连连为了求生Julene还是带我们去了她的房子，清洁掉变为感染区的房子后带Julene回到据点，此后赶来接走Julene的飞机引来了第二次僵尸的围攻。击退僵尸后迎来总部的空中补给。防卫结束后会接到野生电台的信息，随后在地图右上方救出幸存者Freak。回到根据地飞机将接走部分幸存者，同时继续防卫僵尸的围攻。随后找到和Horn一同进行过研究的Michele并获取到相关资料。Michele被飞机带走后接着去找另外一位医学家Dan，见到Dan后需要帮他找到丢失的女儿。随后可以在地图找到Eldridge，人数足够后总部的飞机依旧会赶来，继续打防御战。Dan虽然被接走了，但是身为军人的Eldridge留在了基地里。之后我们可以在他那里接到一个猎杀野性僵尸的任务，这个任务要求必须使用锋利武器击杀，所以出发前记得更换武器。后续的猎杀任务还包括爆头一个毒气僵尸，烧死一个尖啸僵尸，肉搏击杀一个重坦僵尸。全部完成后Eldridge会短暂失踪，接下来总部再来信息需要我们找人，无奈的主角也开始吐槽起来，这次到底要找的一定又是Horn家里的七大姑或者八大姨。出人意表的我们这次的目标是一个叫Westen的富二代，接他会基地他会提出自己需要武器，结果被无情拒绝，在基地等待救援。之后两次分别救到Grant和Timothy Hall后达成相关成就游戏接近尾声。此时找到Eldridge同时与他一同发现核弹，这里会产生分结局剧情，如果玩家什么都不做回家等着进行防卫任务的话。防卫成功后核弹就会引爆，如果继续推进剧情可以解救Vienna Cho，这个结局我们会一起从城市撤离，两个结局分别对应成就。

成就列表/解析

成就总数	1500 点 /12 个
全成就难度	6/10
全成就所需时间	30 小时以上
在线成就	无
最少通关次数	生命线模式2次
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

游戏正篇和崩溃模式成就达成统计共同，出去正篇的剧情成就外，可以讲成就取得集中在崩溃模式下。崩溃模式每等级游戏时间最低三小时，崩溃模式进行最少需要通关五个等级。崩溃模式由于游戏本身难度较高，兼顾挑战和生存去获得成就会让玩家觉得非常困难。所以在三级的时候务必将之前所有的挑战达成，避免四级后出现力不从心的现象。通过前三级积累的资源可以墙艺的达成四级和五级的对应成就，这里需要注意的是四级和五级的挑战模式下需要大量的弹药储备，所以有针对性的提前准备必不可少。两个空投补给的隐藏任务在游戏正篇下也可以遇到，建议可以收集三个左右减少崩溃模式压力。黄色图标成就为生命线模式限定，双结局隐藏成就需要通关两次，全成就取得在于搜集和刷挑战统计，没有硬性操作难度。

Cannibal Family Picnic 10点

解锁条件

到达护林站。

Holy Rolling 20点

解锁条件

到达教堂。

Survivor 50点

解锁条件

通关正篇游戏。

It Was Just a Police Action 20点

解锁条件

开启大桥后的军区。

Home on the Grange 20点

解锁条件

撮合 Becca 和 Quentin。

取得方法 在遇到 Quentin 的打探任务后，传话说选择 NO。

Arrested Developments 20点

解锁条件

帮助被围困的法院。

Gun Thugs 20点

解锁条件

帮助 wilkersons 解决他们之间的分歧。

取得方法 正篇游戏中会有幸存者请求玩家带他们与 wilkersons 兄弟交易的任务，任务中选择离开即可获得。

Pest Control 30点

解锁条件

一天内消灭五个感染区。

Watch the Birdie! 20点

解锁条件

使用游戏道具吸引僵尸。

I Can See My House From Here 20点

解锁条件

完成一次观察点查看任务。

Come and Knock On Our Door 20点

解锁条件

使其他领地的幸存者加入你的队伍。

Manifest Destiny 30点

解锁条件

建立八个外围岗哨。

Everywhere You Look 30点

解锁条件

基地中幸存者人数达到 15 人。

Movin' On Up! 30点

解锁条件

迁移一次基地。

Rule #1 25点

解锁条件

将一名队员肺活量升满。

Trust Me, I'm an Expert 30点

解锁条件

将一名队员的特殊能力升满。

Ya Always Were An A-Hole Gorman 20点

解锁条件

使用手雷与僵尸同归于尽。

取得方法 濒死时屏幕为红色时，使用手榴弹。

Torn Apart 20点

解锁条件

被僵尸杀死一次。

Get Yo' Freak On 20点

解锁条件

杀死全部种类特殊僵尸。

Vehicular Zombicide 30点

解锁条件

驾驶汽车撞死 250 只僵尸。

Badass　50点

解锁条件

与队友完成 50 次合作任务。

The Sacrifice　10点

解锁条件

在一级或更高崩溃模式下使用手雷与僵尸同归于尽。

The Dead Man　10点

解锁条件

在二级或更高崩溃模式下干掉五只毒气僵尸。

The Judge　10点

解锁条件

在三级或更高崩溃模式下使用终结技干掉 50 只僵尸。

The Survivor　10点

解锁条件

在四级或更高崩溃模式下收集 150 个资源。

The Mercenary　10点

解锁条件

在五级或更高崩溃模式下击杀五只重坦僵尸。

The Ninja　10点

解锁条件

在五级或更高崩溃模式下暗杀 50 只僵尸。

The Scientist　30点

解锁条件

崩溃模式达到六级。

The Rescuer　50点

解锁条件

获得崩溃模式全部英雄。

Wired for War　20点

解锁条件

呼叫无人侦察机后干掉显示出的僵尸 100 只。

取得方法 这里需要用到无线电的无人侦察记技能，将地图上标记处的僵尸用道具吸引至一处解决即可。

Rucks in Trucks　10点

解锁条件

在汽车后备箱一次运输六个资源返回基地。

Under Siege　20点

解锁条件

在游戏中的十次围攻中幸存。

Maverick　10点

解锁条件

撮合 Becca 和 Quentin。

取得方法 建议玩家携带榴弹枪与伙伴一同前往，先通过短暂的火力压制获得防御空间，当第二波僵尸赶来时尽量躲在车内龟缩。如果实在顶不过两分钟可以通过卖队友争取时间，这个成就可能无法一次达成，没有信心的话可以推荐在剧情任务中尝试，如果情况不妙就果断退出游戏，系统将不会保存游戏内容。

Flugtag　10点

解锁条件

开车从高速路上绿色的汽水罐飞车点上驶过。

Freak Hunt　10点

解锁条件

达成 Eldridge 的所有的猎杀任务。

Land Usage　10点

解锁条件

建立过全部类型设施。

Home Improvement　20点

解锁条件

建立一种设施。

I'll Be There For You　20点

解锁条件

赚取 500 点威望点数。

Mercy Shot　20点

解锁条件

在感染伙伴要求将他杀死。

Horde Hoard　30点

解锁条件

一天时间内干掉 10 个僵尸群。

The Bruce　30点

解锁条件

用地图中的氧气罐一次杀死 3 只僵尸。

Double Dead　30点

解锁条件

执行一次双重终结。

取得方法 选择带有六级 powerhouse 技能的角色，面对两只距离较近的僵尸使用 LB+B 的技能就可以解锁，由于游戏判定问题可能需要多次尝试。

Gotta Enjoy the Little Things　10点

解锁条件

使用车门击杀一次僵尸。

Get Outta My Dreams　30点

解锁条件

使用车子击杀全部类型特殊僵尸。

取得方法 重坦僵尸用车子是无法撞死的，只有将他撞翻后迅速开车从他身上压过去才能杀死。

Get Over Here　20点

解锁条件

邀请基地内成员一同出行。

Serial Monogamist 30点

解锁条件
邀请基地内成员一同出行十次。

Rule #2 25点

解锁条件
将一名队员射击技能提升到满级。

Rule #18 25点

解锁条件
将一名队员战斗技能提升到满级。

Rule #31 25点

解锁条件
将一名队员智慧提升级到满级。

Apples and Beans 20点

解锁条件
建成厨房后做五次小吃。

Powder and Primer 20点

解锁条件
在军用车间生产五次弹药。

Watch the World Burn 30点

解锁条件
使用研究出燃烧散弹枪子弹干掉 25 只僵尸。

The Friend 10点

解锁条件
崩溃模式达到二级。

The Convict 15点

解锁条件
崩溃模式达到三级。

The Gunner 20点

解锁条件
崩溃模式达到四级。

The Veteran 25点

解锁条件
崩溃模式达到五级。

The Scholar 10点

解锁条件
在一级或更高崩溃模式下达成所有 8 种研究项目。

The Phoenix 10点

解锁条件
在二级或更高崩溃模式下烧死 100 只僵尸。

The Fighter 10点

解锁条件
在三级或更高崩溃模式下击杀五只野性僵尸。

The Sniper 10点

解锁条件
在四级或更高崩溃模式下达成 25 次五连爆头。

取得方法 首先需要足够的步枪子弹，这个成就刷起来很麻烦。五次连续爆头会出现一次奖励，记做一次统计，最少要爆头 125 次。

The Doctor 15点

解锁条件
与 Thomas Horn 成为同伴。

The Surgeon 15点

解锁条件
与 Julene Horn 成为同伴。

The Bureaucrat 15点

解锁条件
与 Michele Martin 成为同伴。

The Examiner 15点

解锁条件
与 Timothy Hall 成为同伴。

The Scion 15点

解锁条件
与 Hadley Westen 成为同伴。

The Colleague 15点

解锁条件
与 Dan Bogatz 成为同伴。

The Protégée 15点

解锁条件
与 Madison Grant 成为同伴。

The Operator 15点

解锁条件
与 Kelly Eldridge 成为同伴。

隐藏成就

War Never Changes 25点

解锁条件
剧情中选择协助引爆核武器。

Last Voice of Danforth 25点

解锁条件
与 Vienna Cho 一起逃离丹佛。

Order at DZ 20点

解锁条件
获取一次空投补给。

Letters from Cleo 30点

解锁条件
获取五次空投补给。

异度之刃X	Nintendo	角色扮演
Wii U XenobladeX		日版
2015年4月29日	本地1人，在线1~32人	对应年龄：15岁以上
售价为7700日元		

作为Wii U平台的JRPG佳作，《异度之刃X》无论是在场景设计、系统深度还是世界观设定方面都可以说是令人满意。虽然主线过短，也留了太多悬念，但在耐玩度方面份量十足。本攻略将着重介绍游戏的系统玩法，在主线流程后附带技能和词缀对照表等资料，并简单概括本作的主线脉络。

文 初心者　美编 心の永恒

基础篇

按键操作

玩家可以使用GamePad和Wii U RPO手柄操作，其中GamePad会显示区域地图，必不可少。需要切换电视画面到下屏时，只要点住GamePad屏幕即可。由于本作有着人形态和机甲形态（车辆/飞行）以的战斗和普通场合下的社交系统，加上GamePad的界面等各种情况，基本操作就已经相当复杂，甚至还有一些隐藏得比较深的操作没有在游戏中明显说明。因此在入手机甲后不妨再查阅一下这里的基本操作。

按键	人形态	机甲形态	其他操作
左摇杆	移动		–
右摇杆	取消自动镜头		–
十字键	选择战技		–
A键	拔刀战斗/使用战技/复活队友		确定/对话/调查场景
B键	纳刀；灵魂挑战		取消
X键	切换近战/远程武器		装备子菜单/强化技能
Y键	搭乘机甲	离开机甲	调整技能位置；卸下技能；列表过滤
L键	自动镜头（此时镜头会自动瞄准目标）		–
按住L键	–	–	保留Blade报告窗口
按住L键+A键	–	–	推荐Blade报告
按住L键+Y键	–	–	临时屏蔽Blade报告
按住B键+X键	–	–	将报告者加入黑名单

按键	人形态	机甲形态	其他操作
按住L键+右摇杆	手动调节镜头		–
R键	选择距离最近的攻击目标		–
按住R键+L键	–	–	查看小队任务详情
按住R键+B键	自动移动		–
按住R键+X键	使用导航球		–
按住R键+Y/A键	左右切换攻击目标		–
按住R键+←键	队友发动超频装置（攻击时）	队友搭乘（自己未登陆机甲时）	–
按住R键+→键	队友保留TP（攻击时）	队友落地（自己未登陆机甲时）	–
按住R键+↑键	队友集中攻击（攻击时）	–	高空侦查
按住R键+↓键	队友移动到自己身边（攻击时）	–	小地图缩放
START键	开关主菜单；开关战斗菜单（X键切换项目、ZR/ZL键切换队友）		跳过剧情
按下左摇杆	切换冲刺/走路	切换车辆形态；飞行时冲刺	–
按下右摇杆	锁定/解锁攻击部位		–
ZR键（长按/短按）	高跳/低跳	跳跃/起飞上升	切换角色/装备/技能项目
ZL键	–	倒车/下降落地	切换角色/装备/技能项目
ZR键+ZL键	–	直接降落到地面	–
按住ZR键+ZL键	–	捕捉敌人	–

© 2015 Nintendo / MONOLITHSOFT

界面说明

游戏的界面的信息量也是非常大，下面以战斗画面的典型情形逐一说明，其中部分要素是在拿到机甲后才会显示的。在联网时还会有Miiverse联动弹窗，相关操作请参照上文表格。

◆队伍情报（1）

显示四人队伍的信息，头像左边为机甲的燃料剩余量。蓝条为角色/机甲血量，绿条为TP/GP值，有登录机甲的角色，绿条上显示机器人图标。右边分布显示基本等级和职业等级，以及当前经验值。当角色未搭乘机甲时，还会显示防御力加成。最右边显示的是增益（蓝色）和减益（红色）效果。

◆目标情报（2）

敌人头上显示的红色符号代表了遇敌条件：眼睛表示视觉触发，在路过其正面时会被发现；闪电表示听觉触发，距离太近时即使是绕到背后也会遇敌。图标外围有圆圈的，表示敌人会成群袭击，比如在拉怪时如果它路过其他也有圆圈的怪，就会蜂拥而上。被触发的敌人，其头上的等级周围会以红色底标识出来。此外，在敌人身上的血条上方还会显示敌人将要使用的招式和属性。

颜色与敌人等级/区域危险度：敌人的等级以颜色区分，而地图上的大致危险程度也是遵循同样的关系，因此记住这些颜色和危险度的顺序是探索时的首要任务。其关系按照以下顺序排列：白色→紫色→蓝色→绿色→黄色→橙色→红色（超危险）。除此之外，在敌人名字底下有紫黑色的就是“Overed”，即精英怪，不能单纯以等级来判断其实力。

普通NPC/敌人目标头上还会以感叹号或者笑脸显示任务情报。在一般场景中，白色感叹号表示主动对话，有时也会接到任务（比如羁绊对话），红色感叹号表示可以接取普通任务，绿色感叹号表示是当前任务达成条件中含有的目标。在NLA中，NPC头上的笑脸是路过就会自动触发的对话：绿色笑脸是普通的对话，黄色笑脸与区域任务相关，触发之后会变成蓝色。

◆地理情报（3）

迷你地图中的红点是敌人位置，白点是NPC以及其他玩家的虚拟角色，蓝点是机甲待机的位置。黄点是宝箱，黄色箭头/区域是当前跟踪的任务目的地，由于地图有高低差，在颜色高亮的时候才是目的地或者宝箱正确的海拔高度，注意机甲和人形之间的高度差也会影响到高亮的状态。时钟图标是休息点（包括红色的凳子和BC，即营地），调查可以调节时间。游戏中的分钟基本对应现实中的秒钟，任务说明中有部分会提到特定的时间，请参考下表进行调整。

时间	英文显示	日文显示
0:00–04:00	midnight	深夜
05:00–06:00	early morning	早朝
07:00–11:00	morning	朝
12:00–16:00	daytime	昼
17:00–18:00	evening	夕方
19:00–23:00	night	夜

迷你地图上方显示了当前所在位置，上方为大的地域（Zone），下方为小的区域（Area）。右边显示了当前天气状况和时间。天气会带来各种增减益和特殊效果，时间跟任务NPC的出现和怪物的分布有关。通常夜晚的怪物会比较凶猛，但也有特定时间睡大觉而没有什么威胁的怪物。怪物的具体活动时间可以在敌人图鉴中查看。

地区种类	说明	探索奖励
ゾーン（zone）	大陆级别的广阔地域	无
ランドマーク（landmark）	世界各处的地标，可以瞬移到达	基本经验值和BP
エリア（area）	地域中包含的小区块	基本经验值
秘境・绝景	隐藏的地点，可以增加收益	较多基本经验值
ベースキャンプ（*BC）	Blade队员的屯驻地，以“某区域BC”表示	BP
フロンティアネットスポット（Frontier Network Spot）	FNS，设置数据探针的位置，即“第000区FNスポット”，以橙色光柱显示。设置探针后可以瞬移到达	基本经验值和BP

◆目标情报（4/5/6/7）

4：显示了当前控制角色的HP和TP/GP，以及灵魂阶段（Soul Stage），具体请参照“灵魂之声”系统。

5：战技（Arts）面板。中间为普通攻击（拔刀），两边分别有4个战技，十字键选择，A键施展。战技面板下方以图标显示了战技对应的武器种类，其旁边还有一个小图标显示超频装置发动时的特效。战技图标外面一圈是多重冷却的读条，二重冷却为绿色，三重冷却为白色；当灵魂之声可以发动时，战技图标外围会闪烁对应的颜色；当战技无法使用时，会显示禁止符号。

6：站位及当前武器。站位以“方位/高度”显示相对于敌人，玩家当前的位置，有FRONT/SIDE/BACK，以及LOW/MIDDLE/HIGH，分别对应“前面/侧面/背面”的方位，以及“低/中/高”的高度。站位同时也会显示玩家是否进入了敌人的攻击范围，以红色发光表示，同时会听到警报声。如果玩家站位超出当前武器的有效攻击范围，这里会显示一个叉。

7：战斗菜单。打开后可以向队友下指令，部分指令也可以通过快捷键组合直接发出。X键选择命令队友、使用道具（燃料等）或者是紧急脱出（15秒后逃跑到FNS的位置）。ZL/ZR键可以个别地给队友下指令。

队友指令	说明
各自判断	由AI判断战斗行动
集中攻击	可以集中破坏部位
格斗战技	优先使用格斗战技
射击战技	优先使用射击战技
保留TP	减少TP消耗
自己捕捉	由玩家的机甲进行捕捉
搭乘机甲	队友搭乘机甲
从机甲降落	队友从机甲降落
集合	全员移动到玩家身边
开始超频	队友发动超频装置

TIPS 只有第103区和第102区FNS不按照规律来排序，103在102之前。

◆其他情报（8/9）

8. 部门（union）支援：显示了玩家所属部门，当获得Blade点数的时候，图标上就会出现点数。在联网时，这里会显示所有部门的图标，并圈出了获得的部门增益。

Doll Fuel：机甲燃料剩余量。

9. 任务追踪：可以追踪一个任务，在任务界面设置想要导航的任务，然后迷你地图和导航球就会以该任务为准。注意部分任务要求列表中的目标“全部（**全て**）”完成，或者只需要完成“其中一个（**いずれ**）”，而且有些任务即便设置了追踪，也不会提供导航，需要自己探索。

主菜单说明

◆状态栏

非战斗状态下按START键打开主菜单，可以看到1的天气和战斗探针效果，2的部门和三种等级及其经验值，以及3的资源情况。

三种等级：自上而下分别是基础等级（Inner）、职业等级（Class）和Blade等级。这些等级在探索的过程中都会自然获得经验值。基础等级和角色基本能力值挂钩，也是装备、机甲和任务的门槛。职业等级对应武器和技能系统。Blade等级和探索程度相关，基本上玩家的任何探索行动都离不开该等级，Blade等级升级后还可以在家里的终端设置更多的装饰物。

所持ミラニウム：当前持有的“米拉元素”量/最大可持有量。米拉元素是游戏中的重要资源，具体请查看“开拓网络”部分。

报酬チケット：报酬票。联网时获得的报酬，用来进入在线任务以及换取素材。

Field Skill Level：探索技能等级，分别是“机械学、生物学和异星人”技能，该等级最高5级，和Blade等级相关。通过探索场景等行动，就可以获得Blade经验值；通过提升Blade等级，可以获得选择其中一种探索技能来升级的机会。场景中的探针和宝箱都有各自的探索技能等级需求，因此只有升级Blade等级和探索技能，才可以打开场景中的高级宝箱，而开启FNS也有机械学的需求。因此一般可以优先选择机械学（**メカニカル**）来升级，然后是异星人，再之后才是生物学。

Guest Characters：客串角色。萌物以及支线NPC，基本可以无视。

所持金：当前拥有的金钱。在前期可以说基本没有需要用大钱的地方，但是到了后期高等级的机甲会让人一夜败家。关于资源获取，具体请参照“开拓网络”部分。

主菜单

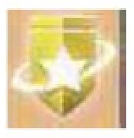
主菜单	子菜单	说明
角色	概览	快速查看角色各项配置
	人物装备	在选择部位时按X键可设置时装、最强装备等
	机甲装备	在选择部位时，左右列对应面板两边的战技
	战技	从列表中选择每个角色的主动技能，按X键投入BP强化。绿色的武器名代表使用了满级职业的武器
	技能	从列表中选择每个角色的被动技能，按X键投入BP强化
	职业切换	从16个职业中选择当前要练的职业，按X键切换主动和被动技能说明
	灵魂之声设定	设定玩家的灵魂之声，NPC只能查看不能修改
	更换队员	调整队伍内外的成员，将角色放到领队的第一格，可以直接控制NPC
	返回机甲	传送到机甲待机的位置
任务	红色	主线故事任务，不能与羁绊任务同时进行
	黄色	羁绊任务，不能与主线任务同时进行
	蓝色	简单任务，完成后当场自动交任务并获取报酬
	绿色	普通任务，需要跟NPC对话交接任务
关系网图	–	查看主要角色的简介、玩家与角色之间的羁绊值
列表	道具列表	查看装备和道具，可以直接出售
	情报列表	从有黄色笑脸的NPC处获取的区划地图情报
	成就列表	游戏成就
	敌人图鉴	浏览敌人的信息，包括栖息的大陆、出没时间等，打过的敌人会有具体的掉落素材信息
	收集百科	用收集到的物品填充图鉴，有星号的可以换成BP，每种需要1个
社交	成员列表	显示当前小队成员
	小队选择	选择其他小队，和游戏开始时一样，可以从单人向、多人向和朋友列表中选择小队来加入
	排名	各种成就的排名
	标语	修改在其他玩家看到自己的虚拟角色时显示的对白，其中第二条是隐藏的，请参考系统“角色”部分
存档	–	游戏没有自动存档，且只有一个存档栏位，开启新游戏将覆盖存档
设置	–	对镜头、系统、界面、社交进行设定
说明书	–	和游戏说明书一致

系统篇

区划任务

区划（Segment）是本作探索系统的核心，在GamePad点击右上角的按钮即可切换到区划模式，该模式下可以点击橙色按钮直接瞬移。包括据点NLA，五块大陆上都分布了大片六边形的区划地图。每一个六边形格子里面都安排了一个FNS，或者是一个任务。通过完成区划地图指示的任务，比如杀死精英怪或者开启宝箱，地图右下角显示的探索率就会一点点上升。其中最重要的区划任务，就是FNS的开启。调查FNS的光柱（设置数据探针），就会展开周围六格，看到具体有些什么任务。如果还没有设置FNS，那么这些任务也可以通过NLA中收集到的各种情报（黄色笑脸）来进行提示。当触发情报时，可以看到某个大陆的区划地图的某个格子出现了“new”的字样，点击该格子，就会变成蓝色的对号，并显示任务的情报提示。注意NLA中也有许多格子是只显示蓝色对勾而没有任务图标的，这些可能是羁绊对话或者是招募主要角色的小任务，一样可以完成。

图标	说明
	存在精英怪
	存在宝箱
	存在普通任务

图标	说明
	存在羁绊任务
	区划任务已完成

●探索技能等级5的开启任务

到了后期，FNS会需要5级的探索技能才能插针。在探索技能等级提升到4级之后，到Blade广场的任务板接到简单任务“シ－クレットオ－ダ－”，完成各自的4个小任务即可获得等级5的探索技能。

●玩家角色形象重置任务

普通任务“ヤ－ドリ－の企て”（工业区）
简单任务“カ－ドキ－の探索”

●支线角色加入条件

羁绊任务“五里雾中の问题”
羁绊任务“飞龙乘云のスコッチ”
羁绊任务“NLA の圣女”
羁绊任务“すべては私の梦のため”
羁绊任务“MIA”
羁绊任务“二人の事情”

开拓网络

开拓网络（Frontier Network）是由FNS（也就是俗称的“插针点”）组成的资源和情报收集网络，同时也是本作中的两种重要资源：米拉元素和金钱的重要来源。在GamePad点击右上角的按钮即可切换到开拓网络模式。该模式下显示的是所有存在FNS的格子，而右下角则是显示米拉元素的采掘总量和金钱的总收益。点击FNS时会出现FNS的情报，以及目前设置的数据探针（Dプロ－ブ）类型。数据探针分为采掘、观光（リサ－チ）、贮藏、强化、复制（コピ－）和战斗（バトル）探针。开启宝箱或者完成任务、收集百科等都会入手探针。

FNS情报	说明
产出力	影响米拉元素的采掘量（F<E<D<C<B<A<S，下同）
收益力	影响金钱收益，需要发现了当地秘境/绝景才会产生收益
战斗支援力	影响战斗探针的效果
秘境・绝景数：发现/近邻	已经发现的/附近存在的秘境和绝景数量
采掘可能なレアリソ－ス	可以采掘的稀有素材

开拓网络的FNS之间有部分是被连接起来的，而相同等级（G）的探针之间就可以通过连携（红圈）来提升采掘和收益效率。当三个以上的同级探针连接时将提供增长，具体为3～4连结：30%，5～7连结：50%，8连结以上：80%。注意更改探针时显示的是最终的成效数字。

探针的设置有许多方案，根据玩家目前的需求可以更改探针的分布。更改时需要消耗一定的金钱，但探针不会消耗。但是在设置探针时，两种资源之间会此消彼长（采掘/观光），或两者都减少（贮藏探针等），而米拉元素又有储藏量的限制，不妨优先考虑强化探针、复制探针和贮藏探针的连携，建议都设置在连线的FNS上面，增加储藏量。

简而言之，开拓网络就是一种策略游戏，需要考虑FNS本身的特性，在有限的探针持有数量之下，合理地安排到每个FNS之中，从而达成两种资源的最大定期收益。

角色

除了玩家自己的角色，游戏中的主要NPC也可以设置为领队进行操作。NPC跟玩家角色的主要区别是，他们的职业是固定的，所以武器也都是固定的，但他们的职业等级上限为20级，有自己专属的战技。如果不是任务所需，在大多数情况下玩家都可以自由选择队员来培养。如果从招募终端里面选择其他玩家的角色一起战斗，那么通过积累他们的经验值，就可以解锁隐藏的标语。

职业

本作有16种职业，职业有其对应的两种可装备武器，而武器又决定了可以使用哪些战技。职业等级最高为10级，10级后可以考虑转职，或者继续练同一系列的高阶职业。注意在初期转职后要查看武器、战技和技能，因为都会被自动重置，而且只有少数几个技能可以用。

建议最开始把至少一个最高阶职业练满级，这样就能获得该职业的武器大师，可以在切换其他职业时使用大师级职业对应的专属武器。也就是说可以靠老一套武器和战技搭配来喂养其他职业，从而全职业满级。练多职业的另一个好处是被动技能可以交叉搭配，增强某种基础能力。

BP&技能

BP（Battle Point/バトルポイント），即战斗点数，是用来强化战技（Arts）和技能（Skill）效果的重要点数。战技和技能可以靠投入大量BP，升到5级（MAX）。在招募新的NPC角色后，记得也要为他们的战技和技能进行升级强化，以增强他们的战斗力。

BP点数可以在探索星球的各种行动中获得，包括发现营地（BC）、基本等级和职业等级的提升、开启场景中的宝箱、在收集百科中登录道具以及各种小队任务和DLC任务。

任务

本作的任务系统有一点是必须要提前知晓的——主线任务和羁绊任务只能选择其一来做，不能同时进行，而且接下之后无法取消。如果你想要尽快完成主线，那么除非是主线要求的羁绊任务，否则请谨慎选择。另一点需要注意的是，导航球只会提供一部分任务的路线。对于许多要求找到特定物品的任务，只能自己耐心去找。不过在跑任务的时候，还是需要多利用导航，将任务设为导航追踪。如果能够导航，那么下屏就会以蓝色圆点闪烁提醒下一个目的地，以便点击直接传送。

主线任务：完成前期教学章节后，主线任务基本都在家里（Blade Home）接取。主线任务对基本等级、星球的探索率、羁绊任务和普通任务都会有要求，此外，在接主线任务时对队伍成员也有限制。

普通任务：在头顶有红色感叹号的NPC处可以接到普通任务，虽然经验值奖励很少，但是也会有各种时装，甚至是关键设施的开启。建议有空的时候可以顺手接了做一下。

简单任务：在家门前面的Blade广场终端的任务告示板可以接到简单任务，通常是一些素材收集、讨伐，或者是引导至其他普通任务的对话任务。鉴于本作的素材实在难找，实际上在不知不觉间捡到了任务所需的物品，比起玩家刻意去寻找可能还靠谱一些，因此这里建议优先选择“讨伐”类的简单任务，在跑地图的时候顺路杀怪，然后在任务告示板这里看到刚好搜集满了素材的话，就直接把“收集”类的任务给交了。当任务完成或者流程推进时，告示板的任务会更新，而DLC的角色任务也是在这里接到。

TIPS 在战斗时可以收刀再拔刀，从而再次触发拔刀时的灵魂之声效果。

羁绊任务：在一些任务完成时，或者剧情对话时玩家做出符合角色性格的选择后，队友的头上往往会跳出爱心来，这会对角色之间的羁绊产生影响。进入关系网图界面就可以看到玩家的角色和其他 NPC 之间的羁绊度（红心）。除此之外，羁绊度在战斗时达成灵魂之声的话也会上涨。而羁绊任务则是在满足了羁绊度之后可以接到的任务，本作的主线要求完成部分羁绊任务，另一些则是可以新增队伍同伴。NLA 各地还有要求羁绊度达到一定值才能触发的羁绊对话任务，要在特定的时间到特定的地点找到他们进行对话。主线任务通常都会要求艾尔玛（エルマ）和琳（リン）在内，如果她们一直在队伍里面，羁绊度很容易就会满了。因此建议在做支线任务的时候选择其他角色来完成。

BLADE组织

前期教学章节的主要任务就是要加入 Blade 组织，然后选择一个部门为之效力。此时游戏会默认联网，且许多功能要在联网的情况下才能使用。比如玩家的行动会为部门提供部门点数，从而参与玩家全员之间的排名。而根据每日的部门排位，玩家可以获得部门报酬。

在ブレイドホ－ム可以接到主线任务，或者在终端设置机甲。联网时到另一个房间的网络终端可以接到各种在线任务，然后调查大门开始任务。此外，在联网的终端还能领取每日的部门奖励。如果希望更换部门，就需要联网并在联网终端支付一定的金额。

在ブレイドホ－ム前面的广场终端右边，是招募其他玩家（NPC）的招募终端。除了在这里搜索，也会在野外遇到其他玩家。跟玩家 NPC 对话，可以选择让他们加入队伍或者只是接受他们的部门增益。被招募的玩家将获得一定经验值、报酬票和物品道具，看到下屏右上方的小图标亮起时就可以去招募终端领取了。

◆小队

联网时，玩家需要选择一种小队模式来加入一个最多 32 人的小队。而无论是哪种模式，实际上都是类似的。加入小队后，画面右下角会显示五个小队任务，需要小队所有成员共同完成。小队任务通常是收集野外的物品，或者是击杀一定数量的指定敌人。这些小队任务要求击杀的敌人头上会显示白色的“S”图标。当任务完成后，就可以来到 Blade Home 的网络终端，消耗报酬票，接到 4 人共斗的任务。这里只要由一名玩家接任务，另外的玩家响应招募进入房间即可。

此外，在小队选择界面，当右下角的圆形计量槽填满时，就可以到家里的网络终端接到挑战世界 BOSS 的任务。

◆企业支援

在商店街的企业终端可以给企业缴纳米拉元素，升级企业并追加和升级商店装备。基础企业只有 4 个，通过完成支线任务，可以追加下列 4 个企业。在使用装备战斗后，会获得武器对应的企业点数，相当于米拉元素缴纳给企业。

在企业终端这里，还可以对装备的特效进行强化，以及开发装备的插件（Device）和更高级的武器。

●ノポン商会

羁绊任务“タツの家族”（第四章后）
羁绊任务“ノポン友好条约”（第五章后）
・普通任务“ドドンガ・キャラバン”
・普通任务“ドリアン・キャラバン”

●オルフェ・パルフェ

简单任务“极秘任务”
普通任务“大岩要塞救出作战”

●六连星

羁绊任务“术策”（第九章后，星球调查率 18% 以上）
羁绊任务“协力”（第十章后）

●ファクトリ–1.21

普通任务“正体不明の异星人”（工业区）
简单任务“ドクの研究所に来てよ！”
普通任务“ドクタ –B の归还”

战斗篇

战斗的基本流程为：按 R 键选择目标→拔刀→施展战技并等待冷却 / 响应灵魂之声 / 发动超频装置→战斗胜利选择战利品。其中超频装置需要前期流程开启，在机甲入手之后，虽然机甲的装备和技能捆绑在一起，但基本的流程大致是相同的。

在四人队伍中，玩家只能控制其中一人战斗，其余三人由 AI 控制，但玩家也可以在战斗菜单中干预队友的一些行动。

战技

战技（Arts）就是主动技能，分为格斗、射击、弱体、支援和光环五种，分别对应了橙色、黄色、紫色、绿色和蓝色的战技图标。格斗和射击是主要的输出战技，通过达成一定的条件可以大幅增加输出效果；有些弱体战技也会有输出，但主要还是给予减

益或者是挑衅拉仇恨的战技；支援倾向于各种回复，而光环战技可以提供短暂增益。各种战技的搭配和使用的时机很大程度上影响着战斗的输出效率。

职业和武器决定了当前可选哪些战技，但武器和战技的种类没有必然的关系。比如一个格斗技能，也可能使用的是远程武器。因此重要的是记住颜色和战技类型的对应关系。战技在职业等级提升时就会自动学会，而部分战技需要完成羁绊任务获得。

效果对象：战技的作用范围。要注意“敌周围”、“直线”之类的范围技，有可能会拉到周围的敌人，导致意外团灭。

属性：敌人有其弱点属性，通过武器自身的属性以及技能属性等可以增加战技的伤害。属性分为物理、激光、以太、灼热、电击和重力，对应白色、绿色、紫色、红色、黄色和蓝色图标。战技中显示“武器”属性的，则根据武器的属性来计算伤害。

リキャスト：冷却时间。时间越短，使用频率越高。无论使用哪种武器，都会自动进行冷却。

倍率：战技伤害的倍率。

ヒット数：打击次数。影响超频状态的计数。

追加效果/效果/オ－ラ：战技提供的增益和造成的减益效果。数字越大效果越强。

效果时间：增减益效果的持续时间。

ア－ツ说明：以“+”号划分战技的主要性能和次要性能，以及战技的特效。

ダブルリキャスト/トリプルリキャスト：二重冷却/三重冷却时提供的效果。注意二重冷却要在切换到技能对应的武器时才会开始读条，而三重冷却则是要发动超频装置。

特效：具体说明战技特效成立的条件。注意要求在格斗战技后接的连击，就要在格斗战技后5秒内使用，而射击战技后接的连击，则是要在射击战技后马上使用。

体势崩坏&倒地

在战斗中比较容易搭配的战技特效是“崩し”+“转倒”。当战技或者灵魂之声的特效造成敌人出现“崩し”状态的时候，可以接上“转倒”的战技形成连击，增加输出。对倒地的敌人攻击必定会命中，而且伤害会大幅上涨，初期可以由此快速上手。

TP/GP

TP（Tension Point）是相当于传统RPG的魔法值一类的设定，但是要通过武器攻击或者技能特效逐渐积累。在战斗中TP的作用非常大，有部分战技的图标中带有“TP”的字样，需要消耗1000TP才能使用，因此在TP不足的时候这些技能会被禁止。在超频装置（O.C.Gear）开启后，消耗3000TP就能进入超频状态，而队友之间的复活也需要消耗3000TP。围绕TP的生成和消耗来安排战技，可以使战斗更加顺利高效。

在驾驶机甲战斗时，则是要消耗GP（Gear Point）来使用部分战技。注意TP和GP之间是分离的，比如看到队友挂了，就算GP满3000，出舱后TP却不足3000的话，还是不能救人的。

灵魂之声

灵魂之声（Soulvoice）系统分为两个部分，一个是玩家响应队友的呼喊，另一个是队友响应玩家的呼喊。前者是队友喊出对白，战技会闪烁，玩家可以使用闪烁的战技；后者是画面中央出现“B”的QTE，在圆圈缩小到白色圆环的范围时，按下B键即可响应成功，这种QTE叫做灵魂挑战。

响应队友：这种情况下，会为发起和响应的角色回复HP。需要玩家判断是否要为队友和自己回复HP，以及是否需要该灵魂效果。

响应自身：在QTE打出“Perfect”时，不仅会为全员回复HP，还会增加TP奖励。灵魂挑战的QTE成功后，灵魂阶段（Soul Stage/ソウルステ－ジ）会提升一个等级，灵魂之声的触发率随之提升，最大3级。某些战技的效果也会受灵魂阶段的影响。

简单来说，灵魂之声就是要在触发条件时作出响应，让对方使用指定的技能，从而回复HP和获得灵魂之声的效果以及其他特效。所有角色的灵魂之声触发条件都基本一致（参考下表），除了玩家自己的角色，其他NPC的灵魂之声的响应技能和效果都是固定的，而玩家自己可以设置每种灵魂之声的“响应技能和效果”，而且最后四种还可以自定义“触发条件”。比如第一个，条件是“格斗拔刀”，玩家可以从三种“响应技能和效果”之中选择其一。而最后四个，则是可以进一步自由设定条件（包括机甲状态）。在设定灵魂之声时，要考虑的是如何通过战技触发条件，并在队友响应战技时更多地触发队友之间一连串的灵魂之声。但在出现响应队友的机会时，也要考虑到是否更需要战技的二重冷却和战技的连击特效，而将响应的机会交给其他队友。总之，找到一个合理的战技使用节奏是非常关键的。

自定义触发条件
自身给予敌人最后一击时
连续3次回避敌人攻击时
连续3次打出暴击攻击时
天气发生变化时
冲刺跑持续3秒以上时
得到男性队友的支援战技效果时
得到女性队友的支援战技效果时
自身HP在30%以下使用攻击战技时
站在比目标更高的位置时
自身的攻击使目标倒地时
自身的攻击使目标气绝时
自身的攻击使目标睡眠时
搭乘的机甲捕捉目标时
搭乘的机甲任意部位被破坏时
搭乘的机甲被破坏无法战斗时
搭乘的机甲燃料在30%以下时

通用触发条件	
以格斗武器拔刀开始战斗时	以射击武器拔刀开始战斗时
以战技开始战斗时	自身HP在60%以下时
自身HP在30%以下时	自身无法继续战斗时
自身攻击打出暴击时	自身攻击破坏敌人部位时
将比自己大的敌人HP打到一半以下时	自身的战技特效生效时
自身的光环战技发动时	自身发动超频装置时

部位破坏

当镜头对着可破坏的部位时，会出现一个绿色的圆圈，里面的绿环就是该部位的HP，按下右摇杆锁定即可集中进行部位打击。成功破坏部位后，敌人就失去了对应部位的攻击方式，并且所有弱体抗性大幅下降，受到的伤害也会增加。战斗后还会掉落部位专有的素材。部位破坏扣除的HP也算进整体的HP里面，因此可以多多针对部位进行攻击。

在驾驶机甲时可以瞄准的部位会减少，需要出舱才能找到。有一些敌人还会存在隐藏的可破坏部位，需要在破坏掉其他部位的基础上才会出现。

超频装置

在TP/GP达到3000以上时，战技面板中央的普通攻击的拔刀按键会变成超频装置（O.C.Gear）的启动按键。发动超频装置后，战技的冷却时间大幅缩短，还会追加三重冷却。这时如果队友TP也达到3000，那么也会一起超频形成连锁。2人连锁时灵魂之声发生率提高，3人时战技每次命中会增加50TP，4人时全员所受伤害减少一半，免疫体势崩坏/倒地/推后/吹飞/胆怯的弱化效果。

超频装置图标的右侧白色部分是超频状态的剩余持续时间，图标中间的数字是战技连续攻击时命中次数的累计，数字越大伤害也越大，图标的颜色会随着战技而改变，并因使用顺序而产生特殊的效果，称为颜色连招。比如发动超频之后，使用支援战技（绿色），然后接格斗/射击战技（橙色/黄色），数字就会以两倍计算。或者以弱体战技（紫色）后接格斗/射击战技（橙色/黄色），对部位的伤害就会上升。要注意的是，射击接格斗、格斗接射击的顺序是不计数也不变色的。

TIPS 琳的发夹造型正是前作《异度之刃》主角的剑“莫纳多”，而诺邦族就在前作出现过。地球消失那一幕的爆炸，也跟前作的桥段非常相似。

机甲

Doll机甲要在第六章之后，完成驾照任务才能使用。新的机甲要到商店街购买。机甲分为20/30/50/60级，对应驾驶员的基本等级。机甲分为轻型L/中型M/重型H三种，轻型的不能装备中型和重型的装甲，中型的可以装备轻型和中型装甲，而重型的可以装备所有装甲。除了普通攻击使用的武器和防御用的装甲，其余部位的装备都对应了一种战技。（按R键查看）

入手机甲后，要到家里的终端为角色分配机甲才能使用。而在终端的机甲仓库这里也可以改变机甲的装备、涂装、补充燃料、改名和转卖。机甲从各部位的武器到装甲以及框体，都可以使用插件从而增强其性能。

机甲自带3次大破保险，可以免费复活，用光保险就要付费或者使用部门奖励的票来修理。在机甲HP耗尽时，会出现橙色圆圈的QTE，Perfect时将不消耗保险，Good时将消耗保险，驾驶员顺利跳舱，Failed时将消耗保险且驾驶员HP降到1，而NPC队友的机甲大破时不会消耗保险，可以放心使用。大破的机甲要回到家里调查终端进入机甲仓库界面才会恢复。

在使用机甲时，要避免乱冲撞进高等级区域，发现机甲残血快挂了，宁愿跳舱也要避免被大破。队伍中每增加一台机甲，地面的队员防御力就提升20%。

战斗中机甲可以消耗3000GP发动超频装置，会有各自的强化特效，且此时使用战技不需要消耗燃料。机甲在超频状态中会随机出现“Extend”的字样，超频状态持续时间增加。而根据超频的特效搭配机甲装备，则是机甲战斗的关键。机甲战斗时会偶尔进入无敌的机舱模式，然后所有战技冷却都会立刻完成。对于体势崩坏的敌人，可以同时按住ZL+ZR键捕捉。捕捉时会持续出现QTE,成功后增加捕捉的时间。在机甲的战技当中，也有许多特效需要在目标被捕捉的状态下才会生效。

装备能力值&特殊状态

角色的能力值中，除了前面提到的属性，比较特别的是“潜在力”。潜在力决定了灵魂之声和支援战技的HP回复量，以及TP技能的伤害效果。而攻击力则是“武器的攻击力”+“角色自身的格斗力或射击力”。

在装备方面，有自动攻击的冷却时间（リキャスト）、武器属性、装弹数（一次攻击的次数）、安定性（数值越小伤害越稳定）、TP上升（自动攻击每次命中提升的TP）以及强化回数（对词缀特效的强化次数）。武器装备的基础能力值越高，属性耐性很可能就越低，基本上同一个等级区间的装备之间的数值通常没有绝对的强弱之分，这也因为装备带有的词缀效果有可能比装备本身的固有数值提供更多的加成。玩家应该按照战斗需要，有针对性地进行属性和能力值的取舍，并考虑战技的组合来选择武器和插件（デバイス）。

特殊状态的效果会在战斗画面中直接弹出提示，其等级会因为灵魂之声和战技而得到临时的改变，等级越高，其效果越强，

持续时间也会延长。弱体效果在一定时间后会自动消失，强化（蓝色）和弱体（红色）效果都可以通过战技或者相反的效果来抵消。部分天气伤害可以靠装备插孔安装的插件来免疫。

一般的强化/弱体效果

强化效果	说明
伤害护盾（ダメ–ジアア–マ–）	张开护罩，吸收一定量的伤害
子弹蓄力（バレットチャ–ジ）	下次攻击伤害倍增
幻影躯体（フェイクボディ）	回避一定次数的攻击
会心强化	暴击时的伤害倍增
效果时间冻结	冻结并延长强化效果的持续时间
防御	大幅减少所受到的伤害
光环（オ–ラ）	发动光环效果（因战技而异）
无敌	完全不受伤害
天候效果无效	不受天气效果影响
地形ダメ–ジ无效	不受地形效果伤害
其他能力值/耐性上升	对应的能力值提升/属性伤害减少

弱体效果	说明
体势崩坏（崩し）	可后接倒地或用机甲捕捉
倒地（转倒）	倒地时伤害增加，暴击提高
推后（ノックバック）	往后打飞
吹飞	往高处飞起
胆怯（ひるみ）	挑拨或遇敌时出现，短暂无法行动
气绝（スタン）	眩晕无法行动
睡眠（スリ–プ）	被攻击时会醒来
捕捉（キャッチ）	机甲专用，限制敌人行动
控制（コントロ–ル）	让敌人为我方战斗
挑拨（挑发）	让敌人攻击自己
盲目（ブラックサイト）	命中回避下降，射击攻击伤害下降
病毒（ウイルス）	无法进行射击攻击
力量下降（パワ–ダウン）	格斗系攻击伤害减少
战技减缓（ア–ツスロウ）	战技冷却时间增加
定时炸弹（カウントボム）	一定时间后造成大伤害
弱体抵抗下降	全部弱体抗性下降
HP回复量下降	灵魂之声和战技的HP回复量减少
最大TP下降	TP最大值减少
炎热	每隔一段时间，造成灼烧属性伤害
电击	每隔一段时间，造成电击属性伤害
其他耐性下降	各种属性造成的伤害增加

天气及战斗探针的强化/弱体效果

强化效果	弱体效果
全属性耐性上升	格斗命中下降
会心率上升	射击命中下降
以太攻击强化	格斗力下降
灼热攻击强化	潜在力下降
电击攻击强化	会心率下降
重力攻击强化	激光攻击弱体
弱体耐性下降	天气伤害・灼热
机甲燃料常时回复	天气伤害・电击
待机燃料回复上升	–

主线流程攻略

主线任务流程几乎都可以靠导航球和迷你地图的任务目标地点找到目的地，而NLA的“ブレイドエリア（Blade区）”、“工业エリア”和“ブレイドホ－ム”都是去得比较多的地方。其中ブレイドエリア中央的“商店街”有企业终端和商店终端，ブレイドホ－ム门前有任务板终端（旁边NPC可以升级探索技能）。ブレイドホ－ム里面是机甲整备、网络任务和接主线任务的地点，文中简称“家里”。基本上围绕这几个地点就可以顺利推进主线。

在探索方面，建议沿着区划地图的危险度较低的格子（比如紫色），优先在沿路的FNS插针，并尽量完成开宝箱的区划任务，从而提高调查率。另外在第四章之后，当进行到下一块大陆的时候，会有一个引导探索的系列支线任务“惑星ミラ开拓”（黑衣服的女NPC カ－スティ），可以在NLA的Blade区、商业区和住宅区接到，建议优先完成。

在主线中期对等级会有要求，但只要积极插针，顺路做点普通任务，一般不会差太多。在打怪练级时，会自动将经验值集中分配给最低等级的角色，所以在获取机甲之后，队友等级提升也不算慢。但是在NPC队友选择方面，请尽量填满4人队伍，而出于主线流程限制方面的考虑，强烈建议不要只选择“ラオ”来练级，否则中途可能会需要另外练人，徒增通关时间。至于羁绊任务，可以直接查看GamePad的NLA地图，按照羁绊任务的图标找到接任务的地点。最后要提醒的是，在BOSS战几次团灭之后会提供降低难度的选项，但不会影响BOSS战之外的难度。

序章

1. 开场动画之后建立玩家角色，在游戏后期可以付费更改角色形象。无需太过纠结。

2. 场景中的绿色结晶就是可以拾取的收集道具，它们有可能是素材，也有可能是任务需要的物品，满99个时会自动出售，路过时可以顺便捡了。在进行一场强制战斗后会有对话选项。主线的选项对结果没有什么影响，只是对白演出会有一点点不同。

3. 沿路前进，会看到黄色标志的宝箱，这些宝箱有三种，需要对应的探索技能等级才可以开启。连打A键打开后可以获得金钱、探针、装备等。有时候天气伤害会导致连打中断，有时候宝箱的位置比较特别，要跳到宝箱的上面才能打开。在入手机甲后，还是需要出舱才能开宝箱。

4. 往前走有分岔路，沿路走即可。如果跳崖的话下面的怪物等级会很高。来到NLA附近强制战斗。

5.NLA的西门关闭了，要从旁边的楼梯调查升降梯终端，等待电梯下来，然后调查电梯开关上去。

第1章 新洛杉矶

游戏的前四章只能算是基本教学，为的是让玩家了解Blade组织的职能。如果对教学过场不耐烦，可以按START键跳过，不过对话选项不会被跳过。

1. 一开始我们在NLA的工业区，接下来的目的地就是Blade区。

2. 跟输送机NPC对话来到Blade区。这里接近NLA东门，集中了最常利用的终端、Blade Home以及主要的几个角色。

3. 走近Blade Home门口发生剧情。从这里进门就是Blade成员的居所。

4. 在家里接到任务，然后出门。门外对面就有任务板以及升级探索技能的NPC。右边有另一个终端，联网时用来检索并招募其他玩家NPC，以及领取招募经验值和道具奖励。可以领取的时候GamePad右上角就会有亮起的小图标显示（Reward）。此外还会显示有主线任务可接（Start）、有部门报酬可取（Union Salary），以及有世界BOSS的报酬（Result）。接下来前往的是商店街，企业终端和商店终端都在这里，再往前就是Blade塔，这里是Blade的总部。中期飞船的传送点也在Blade塔门口。

5. 沿路返回家里，结束第一章。

第2章 开拓网络

1. 出门之后转右找到NLA的东大门，出去就是第一块大陆“原初之荒野”。向东走触发剧情。

2. 接下来的强制战斗可以锁定怪物的脚来打，部位破坏之后加快输出。

3. 返回NLA，在家里报告交任务。然后会有各部门的介绍，选择否定的话会重复说明，或者重新选择其他部门。所属部门会根据玩家的行动增加部门点数，以及提供战斗增益的支援，部门每日的排名越高，获得的部门奖励也越好。在家里的网络终端处可以付费更改部门。想要侧重探索的，请选择“**パスファインダ－、テスタメント、ランドバンク**”，想要侧重战斗的，请选择“**インタ－セプタ－、アヴァランチ、ア－ムズ、コンパニオン、コレペディアン**”。不过实际上玩家要做的事情都不会有多少差异，不需要太过纠结。

第3章 命运的解放者

这里开始就可以使用商店和大地图的快速移动功能（橙色按钮）了。简单任务和普通任务也可以接到了，在主线之外可以顺便做一下。

出去野外，在东南方目的地要打两只BOSS，逐一击破即可。之后的目的地在山崖高处，需要绕远路过桥。沿路会被外星人袭击，同时也要留意FNS的位置，过去插针，万一团灭就会在FNS的位置复活。在野外需要小心的是有红色图标的怪物，其他怪物就算等级很高也不会遇敌。如果想要逃离战斗，可以按B然后跑开一段距离，或者使用战斗指令的“紧急脱离”，回到FNS。

在风波要塞的BOSS战有3个敌人，优先集中攻击バイアス・ラフィアン即可。战

TIPS 双剑的两个技能配合起来可以用来减少遇敌：シャド－ランナ－和ブラッドギア。

斗后回到家里对话，完成第三章。接下来小队系统开放，进入游戏时就会自动联网（掉线的话可以退到开始画面重连）。此外还新增了三名队友（イリ－ナ、グイン、ダグ），在 NLA 找到他们并对话即可让他们加入队伍，同时完成区划任务。

第4章 古罗斯

从这一章开始，主线任务就会增加接任务的条件，包括基本等级、地区调查率、羁绊任务和队伍内外成员（必须 / 除外）。满足条件之后来到家里调查红色图标即可进行主线任务。

条件：原初之荒野的调查率在 15% 以上；完成普通任务“**ブレイドレベルを学ぶ**”、“开拓**の**手引**き**”。

找到 FNS 并插针，完成区划任务即可提高原初之荒野的调查率。在这之前，找到**カ－スティ**接任务“开拓**の**手引**き**”，熟悉一下开拓网络的使用方式。她会给 3 个采掘探针 G1，分别在 112/114/116 区设置探针，在大地图切换到开拓网络模式，将它们更改为采掘 G1 即可。区划地图的 FNS 编号顺序从左上角的第一个 FNS 算起，自上而下，然后从左到右依次递增。第一块大陆以 1 开头，第五块大陆以 5 开头。继续任务，这次要在 117 区设置观光探针 G1，并发现秘境岩洞窟。然后回去交任务。另一个任务要升级 Blade 到等级 2，然后在 Blade 广场的终端旁边找到 NPC **エレオノ－ラ**对话。

主线：前往 103FNS，找到**ラオ**的队伍，剧情后将他加进队伍。面前就是第二块大陆“夜光之森”，进去往西北走。经过 222 区 FNS 和龙尾古树，以及北边的 221 区来到目的地。注意森林里的拟态怪物，在靠近遇敌之前它们看起来就像是场景的一部分，相当恶心。而本作中怪物的分布特色也会领略到，一不小心就会冲进高级区域。不过区划地图的颜色对于判断危险度而言，还是有一定参考价值的。走到地标“鼎岩”附近的“小鬼狭路”触发剧情，进入BOSS战，等级 15~16。最后的 BOSS 难度不大，可以先把杂鱼清掉。BOSS 的攻击是电击属性，有这种属性耐性的装备的话可以用上。

回到 Blade 塔完成第四章。剧情后收集百科系统开启，新增一个企业，新角色**ル－**可以加入队伍。前期米拉元素全部投入企业升级，任务入手的贮藏探针记得利用上。

第5章 玛农之民

条件：イリ－ナ和**グイン**在队伍外；到忘却之溪谷 301 区 FNS 设置探针；完成羁绊任务“**リフレッシュ**”。

让**イリ－ナ**离队，到商业区接羁绊任务。完成后获得一个小刀的战技。

主线：来到 301 区 FNS，剧情后往东走，经过 302 区 FNS，找到异星人对话。然后要到三个地点，破坏三个炮台。目标炮台附近的敌人在 20 级左右，一点点推进即可。第二个炮台在 306 区西南。经过 306 区 FNS，从 306 区西南的桥过去。在建筑物外面的敌人只要远离其视线避免战斗就是了。进入目标建筑来到最高处会有一座桥，过桥，从左边的宇宙船下方通过。上了山崖找到第二个炮台。第三个炮台在地标**メサの**要塞的西北，即第二个炮台的西北方向，沿路靠边躲避视线即可。

完成破坏任务，回到之前 302 区南边异星人的位置。然后向东找到 309 区附近高处的古代遗迹，进入 BOSS 战。可以先打等级较低的“**プラト－ン・クム－バ**”，利用部位破坏和倒地的机会，难度不大。最后回到 NLA 的 Blade 区，和 Blade 塔前面的司令对话。完成第五章后，新增异星人的企业，在战斗中也可以使用超频装置了。

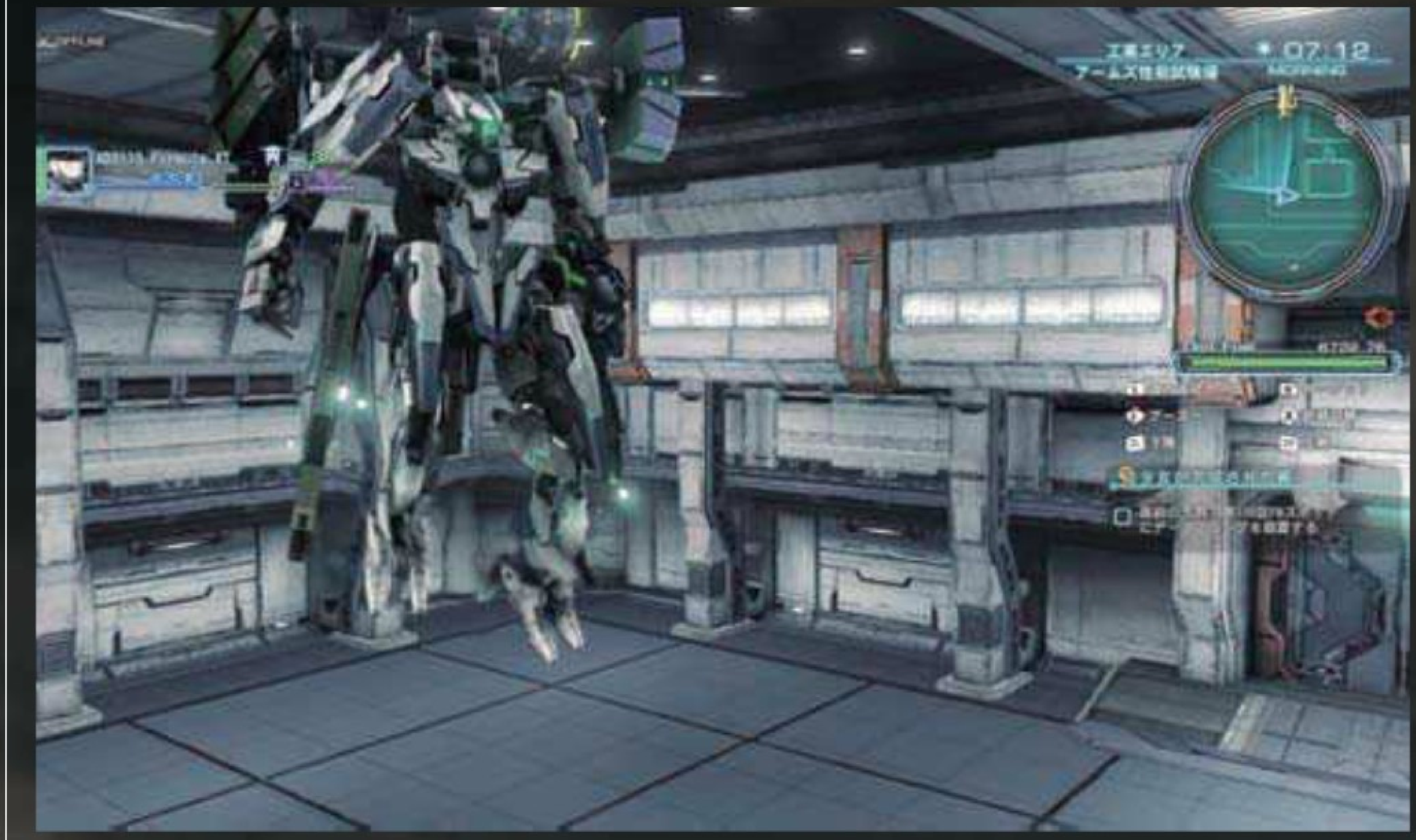
第6章 来自星球的遗物

条件：夜光之森的调查率在 20% 以上；完成羁绊任务“**パスファインダ－**”。

夜光之森的怪物分布比较阴险，尤其要小心地下的拟态龟，被发现之后第一时间逃跑还是可行的。另外如果专注跑主线，23 级以上的怪打起来可能还是会有些危险，注意远离并绕到低等级怪的路线前进。虽然调查率 20% 看起来挺夸张，不过在探地图找 FNS 之余留意一下宝箱任务即可达到 18% 左右。加上在 Blade 塔广场门口右边的普通任务“惑星米拉的开拓 2”就可以达成调查率要求。这个任务其中一个收集要到“血池盆地”外星人要塞往西的地方，绕道到西北，进入森闲大河，在水上捡到。顺路也可以开启河流西边的 FNS。

主线：开启第六章任务后，到血池盆地的外星人要塞，往北走在营地前遇到剧情。然后有 3 只拟态虫守住了路口，要小心它们的弱化效果以免意外团灭。另外最好靠边走，一只只地打，并且要往后拉，免得被队友的范围技能惹到一路上头顶的 31 级怪。

向东走，小心尽头处有只拟态 40 级的精英大虫，目前基本是打不过，但是我们可以跑！立马转身进入旁边的山洞，来到目的地死者溪谷，设置 214 区 FNS。之后剧情会连续有两场战斗，BOSS 有 24 级，前脚和头等部位可以破坏，要做好复活的心理准备。剧情后回到 Blade 区的隔离格纳库，在目标地坐电梯下去完成第六章，然后就可以去考 Doll 驾照了。机甲对探索帮助很大，请优先完成。



●Doll驾照任务

到家中找司令接到了机甲驾照任务，需要完成所有 8 个部门的任务：

1. 在原初之荒野 117 区设置探针。
2. 在夜光之森打倒 12 只指定怪物。
3. 在指定地点打倒精英怪“闪光のシャツキフ”（25 级）。
4. 在指定地点入手任务道具（红色结晶）。
5. 收集指定物品。
6. 在 1 次收益中获得 15000 金钱。（针对秘境和收益等级较高的 FNS 设置观光探针，配合强化和复制探针）
7. 到目的地拿到并装备指定武器，消灭指定怪物（21 级）。
8. 完成玛农人任务，三选一即可。

▲忘却的溪谷第317区FNS跳崖下去岸边的这个小山洞，每次进去能随机拿到一个稀有度较高的任务收集品，通过返回传送点可以刷。

其中任务5里面的几个物品算是比较麻烦的。按照下面提示即可完成：

1. 夜光トンボ：在212区/215区、青龙之林等地出现较多。

2. ギ・ドゥかぼちゃ：在316区附近等地。从312区场景的巨大环形遗骸东边的峡谷路进去，首先会有一只28级的超越者大猩猩冲出来，然后继续沿着紫色区域向北走，途中还会有40级和70级的超越者，注意走位躲避其视线。拟态怪大多在25级左右。要是意外被发现，尽管往北跑吧。最后会来到北边环形的湖泊，湖中间有诺邦人商队，并开出一个传送点。我们需要的物品就在这里，因为出现率比较低，需要刷新几次，在商队中间捡到。又或者从湖往南进入紫色区域，在40级怪堆附近也能捡到。

3. 在112区附近等地。

第7章 谋略

条件：忘却之溪谷调查率25%以上；完成羁绊任务“盟友”。

主线：传送到目的地东边，剧情之后要打两场，一共五台机器人。驾驶Doll增加其余3人的防御力，注意使用体势崩坏的战技捕捉禁锢其行动即可，难度不高。之后传送到中洲古代遗迹，这场BOSS战对Doll有一定要求，送的20级Doll缺少部分装备打起来会吃力，建议先去商店购买装备，也可以让队友驾驶Doll掩护自己，同时注意Doll的血量别被爆机。BOSS甩尾巴的攻击容易把人一下打残血，有机会了就绕背后集火先将尾巴打掉封住其攻击，然后再打腿，这时就比较容易倒地了。战斗后回到Blade塔门口找司令对话，结束第七章。

第8章 NLA防卫战

条件：基本等级30以上；米拉行星总调查率在10%以上；完成羁绊任务“心の发展”。

这章主线要求的10%调查率相信早就达成了，如果还没有的话可以到商业区中间附近接到支线任务“惑星米拉的探索3”，顺便也可以把ラオ的羁绊任务完成，另外还要把基本等级提升到30以上。包括几个新的简单任务都要求上缴米拉元素，可以预留2万左右的元素备用。30级之后可以驾驶30级的机甲，不妨给队友购置几台，装备和技能方面也要记得整备一下。

主线：商店和企业终端都被临时安置在家里，有需要的可以去用一下。不过之后的防卫战并没有想象中的难，只要保证机甲的安全，不要在BOSS战之前大破，那么包括最后的BOSS战，都可以轻松通过。如果真的不小心爆机，那么也可以在巷战时回到家里修复。BOSS战中，女BOSS的HP较低，但是途中会分身获得50次回避攻击的能力，要靠射击来突破，而男BOSS大块头会使用挑拨（出现连线），这时会打不到女BOSS，所以我们反而应该要集中攻击HP较多的大块头。剧情后第八章结束。

第9章 拉斯的武人

条件：从原初之荒野往北走，在白树之大陆设置探针；完成羁绊任务“策动”。

这里要求的羁绊任务有点棘手。传送到FNS之后，可以选择直接沿路下去潜入，或者跳崖从海边的坡路绕上去，不管哪条路都免不了要跟50级的敌人玩捉迷藏。潜入之前建议出舱。利用导航球找到目的地建筑，进去干掉三个30级的外星人即可。

主线：白树之大陆有绕圈巡视的高等级怪物，要小心躲避。剧情后来到目的地就进入了BOSS战，这一战算是最终BOSS前的一道坎，之前随便打都能够推倒BOSS，但这里就算降级了可能也会比较吃力，而一开始提到的“不要只练某男人”相信各位都知道为什么了。请准备好4人队伍和至少3台机甲，并保证其战技有各种类型以便回血。此战的敌人等级都在32级以上，猫女速度快，豹男王子攻击高，经常会被他们打到硬直，而且还有一堆杂兵，场面混乱至极。战斗前最好积攒TP，开打之后找到敌人里面的“**ラ－ス**人兵士”按R键切换目标，先来一波输出爆发，就算没有清掉，也应该可以干掉几个士兵。然后把BOSS拖住以免队友躺尸，同时注意回复HP的时机。打完肉身，接着要上机甲战斗。这次要先打猫女的机甲，当豹男的HP降到一定程度时，会出现无敌的屏障，以及后方的4台杂兵机体。此时请切换目标，集中攻击干掉这些杂兵，才能消除BOSS的无敌状态。打到这个阶段，只要破坏部位和维持输出和回血的节奏就没有太大问题了。战斗后回到Blade区的**メンテナンスセンタ－**，调查建筑的门口，完成第九章。

这时可以做机甲的飞行配件任务，请优先完成。

●机甲飞行配件任务

条件：基本等级33，除去所有队友。

来到NLA的工业区，进入装备性能试验场，接到羁绊任务“少女が完成させた翼”。任务所需的道具可以在白树之大陆403区上方的格子打怪（メ＝ツウ属），以及在忘却之溪谷313区旁边的海里，以人去锁定怪物（デルピヌ属）的触角破坏掉落。不过也可以到家里的终端用报酬票换到所需的素材。之后还要进行试飞，来到目的地上空找FNS插针即可。完成任务之后所有的机甲都可以飞行了。

TIPS 即使是离线的时候，也可以在家里的网络终端做离线任务。

第10章 祖哈格的威胁

条件：白树之大陆的调查率在 15% 以上；完成羁绊任务“**ダガンとリ－ズの**追迹”。

有了飞行配件，白树之大陆调查率就更容易提升了，建议往东北方向找到危险度较低的 FNS 插针。之后的 BOSS 战看着很震撼，除了视角非常别扭之外，其实也没有什么难度。巨大兵器会逐渐靠近过来，注意它底下会出现杂兵，需要先把它们击破。第一阶段 HP 打掉一半，进入第二阶段。首先干掉再次出现的杂兵，然后破坏BOSS脚部的4个部位，接着集中攻击上半身即可。期间还要持续留意杂兵并优先清理。剧情后进入第十一章。

第11章 悔恨

条件：黑钢之大陆调查率在 10% 以上；完成羁绊任务“ブレイドの仕事”；完成羁绊任务“护りたい人”。

因为羁绊任务“护りたい人”的要求，所以实际上主线的条件还有一条是 41 级以上。来到工业区的性能试验场接任务，前往目的地，让グイン装备“ソルジャ－アサルト”，然后其他队员开机甲清场即可。

主线：来到黑钢之大陆，飞到古罗斯根据地目的地上空，这里空中到处都是45以上的敌人。顺利的话也可以直接就冲到目的地上空降落，目的地是城内的一道大的拱门，但机甲的入口是封住的，旁边有让人进去的入口。这里注意，要在室外就移动到黄色任务圈的范围，触发了“大门进不去只能走小门”的剧情再进城。否则直接进城有可能会在一连串战斗后，好不容易走到了地底遇见了某 NPC，却无法对话，然后突然回到前面的场景并开启大门的奇怪 Bug。

触发了城内的警报，在进门上坡的位置会一直刷出敌人跑下来，尽快清掉一波后就往深处走。途中有升降梯可以捡到尽头的宝箱，另一处则是上圆形的楼梯，也会有宝箱。来到许多快速移动的敌人的场景，中间的装置攻击力比较高，谨慎对付，小心不要拉到周围的怪。在中途剧情捡到钥匙后就会把大门打开，驾驶机甲进去。最后会有一处电梯通往地底的 BOSS 战，请在下电梯前存档，以便机甲大破时可以读档。

BOSS 的攻击力相当高，可以准备各种增加对“マシ－ン属”伤害的攻击手段。第一阶段难度不高，注意站位和使用大威力战技就能迅速解决，但第二阶段伤害更大。此时要留意 BOSS 身上跳出来的伤害，射击战技和格斗战技会被免疫其中一种，一旦发现 BOSS 不掉血，就要命令队友使用另一种战技来集中攻击。打到 HP 更少的时候，两种伤害都会正常生效，有足够 GP 的话就开超频装置一口气把他干掉。

回到 Blade 塔报告，进入最后一章。

第12章 魂之所在

条件：获得机甲飞行配件

主　线：BOSS 战敌人在 47~50 级，为保守起见，可以在 50 级之后再挑战最终章。如果有两台 50 级轻量级机甲的话会轻松许多，不过需要的资源也很可观。出发前请准备好机甲的范围攻击技，有条件的话准备好防睡眠的手段。从黑钢之大陆最西边的 FNS 出发，为节省燃料，请在海面往西一直走触发剧情。在进入中枢生命前的剧情时，艾尔玛会询问两次是否准备好，请在选“肯定”之前务必要存档。因为进入之后就不能出去了。

BOSS 战第一阶段不难，HP 减到一半进入第二阶段。如果第一阶段机甲就爆了，那么后面就会很难打。想要降低难度的话，也请在第一阶段以肉身团灭。

第二阶段出现球体杂兵，留意中央的“**シ－ルド·サテレス**”一开始是打不到的，直接无视。攻击 BOSS 直到杂兵出现，优先击破杂兵。继续削减 BOSS 的 HP 到一半，再次出现杂兵，同样优先击破。之后，出现一个几乎打不动的球体“**リンク·サテレス**”，等待中央球体的无敌护罩转移到 BOSS 身上，这时就可以集中击破中央的球体，从而破除 BOSS 的护罩，胜利后，BOSS 战中场休息。

接着出现 10 只 50 级的“**ソルジャ－·キマエラ**”，可以站到背面用大威力的范围攻击清理。万一机甲残血，记得要让队友出舱保住机体，以便应付最终战。

最终 BOSS 战第一阶段让机甲上阵，对方会使用睡眠攻击非常恶心。HP 一半时进入第二阶段，可以提前准备出舱。因为第二阶段一开始就会强制耗光燃料，机甲被废掉就必须肉搏了。好在就算在这里输掉，也只是从最终 BOSS 第一阶段重打。注意对方的范围技很多，最好绕背后攻击，HP 降低后出现两个增援，并变为真正的最终 BOSS。真最终 BOSS 的攻击力很高，在他浮空后请全体进入机甲避难，然后使用超频装置解决战斗。

研究资料篇

无限超频装置

超频装置作为本作战斗系统的特色，有着很高的研究价值。而将战技、技能和装备围绕TP来配置，可以实现高效率战斗的无限超频。首先，要对颜色连招心中有数。在正确使用战技的情况下，保证超频装置的计数增长，就可以实现超频的时间延长、超频下的伤害增长以及其他特殊的效果。

颜色连招

战技及使用顺序	效果	
支援→格斗	ダブルギアカウントボ–ナス	双倍计数奖励
支援→射击	ダブルギアカウントボ–ナス	双倍计数奖励
支援→弱体	ダブルギアカウントボ–ナス	双倍计数奖励
支援→支援	ダブルギアカウントボ–ナス	双倍计数奖励
弱体→格斗	部位ダメ–ジアップ	部位伤害提升
弱体→射击	部位ダメ–ジアップ	部位伤害提升
弱体→弱体	部位ダメ–ジアップ	部位伤害提升
弱体→支援	部位ダメ–ジアップ	部位伤害提升
オ–ラ→支援	HP回复发生	HP回复
オ–ラ→弱体	弱体延长	弱体效果时间延长
格斗→格斗→格斗	**インナ–EXPボ–ナス**	基本等级经验奖励
射击→射击→射击	**クラスEXPボ–ナス**	职业等级经验奖励
弱体ア–ツ	TPボ–ナス	TP奖励（计数×战技命中次数×10TP）
支援ア–ツ	**ギアタイム延长**	超频时间延长（计数×0.05秒）
オ–ラア–ツ	**ギアタイム延长**	超频时间延长（计数×0.1秒）

◆准备阶段

然后我们可以按照以下思路来准备，实现超频时TP累积3000，从而继续使用超频装置。

1. 增加最大TP

为了保证那些需要消费TP的战技能够顺利接上，不成为超频状态时的瓶颈，我们需要利用插件或者装备本身就有的“TPMAX”来增加角色的最大TP上限。

2. 使战技生成更多的TP

由于超频时可以用更高的频率使用战技，那些可以生成TP的战技就非常有必要了。“+TP”的战技以及在使用战技时可以加TP的插件都可以优先考虑。比如一些要在特定条件下使用才会加TP的战技：“**ブレイドサイクロン**”和“真·旋风刃”。

3. 使用延长超频时间的插件。

4. 使用延长超频时间的被动技能。比如职业“**ソ–ドファング**”的“**ハウンドドッグ**”。

5. 利用颜色连招。比如在超频计数提高之后，接上支援战技（绿色）或者光环战技（蓝色）。不过光环战技本身需要消耗TP，可以视情况选择。

◆实战阶段

战技配置中，可以选择1个光环、4个格斗/射击、2个支援和1个弱体等方案。最后按照以下顺序，实现无限超频。

1.TP3000以上时，发动超频装置。

2. 以支援战技起手，后接的一连串格斗/射击要优先使用命中次数多的战技。这时超频计数和TP都会随之上升。

3. 超频计数上升后，就使用支援战技，延长超频时间，用弱体战技，提高TP。

4. 判断TP或者超频时间是否有剩余，如果不是很紧张，可以考虑接光环战技，否则就要跳过光环，直接上支援+格斗/射击，提高超频计数和TP。如果HP低了，就接光环战技+支援战技，回复HP。

5. 支援+格斗/射击积累TP，在超频时间结束后，TP积累到位，再次发动超频。

机甲超频装置

机甲本身的类型就对应了各自的超频装置种类，因此我们就要根据超频的效果来选择机甲的装备及其附带的技能。

超频装置	效果	机甲系列
OBORO	燃料零消费 攻击伤害提升 射击受伤降低 部位回复	Urban系列
JINRAI	燃料零消费 命中回避提升 暴击率提升 冷却加速	Formula系列
HAGANE	燃料零消费 格斗武器攻击提升 部位回复 物理攻击反射加倍	Wels系列
NAGI	燃料零消费 持续回复 部位回复 受伤降低 弱体无效	Lailah系列
HIBANA	燃料零消费 部位回复 射击武器攻击提升 灼热攻击反射加倍	Inferno系列
GEKITETU	燃料零消费 射击武器攻击提升 激光攻击反射加倍 受伤降低	Mastema系列
KURENAI	燃料零消费 格斗攻击吸收燃料 部位破坏倍增 格斗武器攻击提升	Amdusias系列

TIPS 挂机赚资源的时候不要打开任何对话窗口或进入界面，这会导致游戏计时停止。

米拉元素&收益

购入 60 级机甲需要 10 万米拉元素，要实现这个目标首先就要有足够的贮藏、复制和强化探针，然后再合理布置。

●贮藏探针： 米拉元素上限增加3000。

- 完成主线至第 11 章（4 个）
- 任务“开拓の手引き”
- 任务“惑星ミラの开拓その 4”
- 任务“惑星ミラの开拓その 5”
- 白树大陆的宝箱（第 401 区东北的“深渊の洞窟”内）
- 黑钢大陆的宝箱（第 514 区 FNS 南边的格子）
- 完成黑钢大陆的收集百科

●复制探针： 复制邻接的所有探针效果。但复制探针之间不能互相复制，而且没有同级连携的效果。

- 完成第 5 章
- 任务“强欲”（家门前）
- 任务“命の金”（工业区中央）
- 忘却溪谷的宝箱（第 307 区）

●强化探针： 强化邻接探针的主要机能。

- 任务“惑星ミラの开拓その 1”
- 任务“惑星ミラの开拓その 3”
- 任务“新しきフロンティア”
- 任务“新素材みらにうむ”
- 任务“挑战のデ－タプロ－ブ”
- 完成原初荒野的收集百科

主要思路就是，找到一个连线较多的位置，在交叉的点设置复制探针，然后周围设置强化或者贮藏探针。下面提供一个参考方案。

在夜光之森使用 8 个贮藏探针、2 个强化探针 G2、3 个复制探针。就有 11 万以上的贮藏量。

FNS	探针
202	复制
203	强化G2
204	复制
205	贮藏
207	贮藏
208	贮藏
211	贮藏
212	强化G2
216	复制
218	贮藏
223	贮藏
224	贮藏
225	贮藏

在获取探针的任务当中对收益也有要求。收益方面，在秘境 / 绝景有 2 个的位置设置观光探针的效率非常可观。推荐按照顺序，优先在以下 FNS 以及附近安排复制探针、高级观光探针和强化探针并形成连携。

忘却溪谷・第318区FNS
夜光之森・第221区FNS
忘却溪谷・第315区FNS
黑钢大陆・第505区FNS
黑钢大陆・第513区FNS
白树大陆・第414区FNS
夜光之森・第214区FNS
忘却溪谷・第313区FNS

探索技能任务

任务板上的“シ－クレットオ－ダ－”会出现三次，分别在各个地图探索技能达到 4 级的时候出现，但是如果玩家同时接了太多任务没有及时清掉，也有可能会刷新不出来。这三个秘密任务完全没有直接提示，要玩家猜谜语找到目标，并且要在特定时间才能完成。如果在接到任务之前就做过了要求的步骤，那么接下任务时就会省下不少功夫。任务中的战斗需要对付 55 ～ 60 级的敌人，可以在通关后拿到 50 级机甲前往挑战。

◆机械学

说明文：“大いなる镜面の上空にいる……”

1. 到白树大陆的第 413 区右上（**シエル**湖的北侧一带），打败空中高台的 55 级的**ライラ**专用**ガルドラ**。只会在 5：00 ～ 7：00 出现。

2. 忘却溪谷第 315 区右上的绝景“**マウントエッジ**顶上”，可参考后文。

3. 在第 515 区附近收集 6 个“**スケッチモンスタ－**”，出现概率较低，在 515FNS 反复传送刷。

4. 在 EVENING（17：00 ～ 19：00）到 NLA 的住宅区净水场西南找到**ソラン**对话。选“肯定”，获得等级 5 机械学技能。

●生物学

说明文：“光の森の永远の泷の上……”

1. 到夜光之森的第 204 区南边，在永润瀑布附近打败 10 只等级 41/42 的**アシッド・クロゴス**。

2. 到白树大陆南边的迷妄山顶上（第 419 区），在附近收集 8 个“**バ－コ－ン**”。

3. 在原初荒野第 104 区西北的水源岩的山顶（夜晚地上较多），或者第 105 区南边的一角岩山顶等地，打败**スカイ・アクイラ**，收集 10 个“**アクイラの**求婚羽”。

4. 在 EVENING（19：00 ～ 5：00）到 NLA 工业区的**ア－ムズ**性能试验场找到**ソラン**对话。

◆异星人

说明文：“灼热の地、巨人たちの晚餐会が开かれる……”

1. 到黑钢大陆 504 区，在地面往西北走，打败在熔岩中出现的 62 级“熔岩**のカロ－レ**”，即后文 502FNS 秘境的位置。

2. 到夜光之森第 213 区找到秘境“剑兵**の**巢”。

3. 打倒在第 319 区附近出现的**ランド・バグルス**，收集 10 个“**バグルスの**白甲罗”。

4. 在 EARLY MORNING（5：00 ～ 7：00）传送到 NLA 的住宅区**セイブパ－ク**，到西南找到**ソラン**对话。

中后期练级地点

在拿到机甲之后虽然可以越级打怪，但是考虑到小型怪的经验值低而大型怪打起来还是比较耗时，所以对付中等体型的敌人升级的效率会比较高。下面列举几个只要传送就可以刷怪的练级地点供参考。

◆40级前后

白树大陆・第 414 区 FNS：カロウ・マンダ（虫属，Lv.48 ～ 49)

白树大陆・第 404 区 FNS：ルテシア・アラネア（虫属，Lv.53)，只有两只。

白树大陆・バデル盆地（第 401 区右下）：ガ－ダ－・ベルデロ（机械属，Lv.46)。附近的**ベルデ**还会掉落机甲武器 G–Buster 以及 Phoenix 等，对后期也有帮助。

黑钢大陆・第 504 区 FNS：タロンクイ－ン・クム－バ（机械属，Lv.50)，附近也有**ベルデ**。

●50级后

购置 50 级机甲的话，通过安装种族特效的插件越级打小型敌人反而会有效率。找到要刷的怪堆之后通过主菜单中传送回机甲的功能也可以刷新怪物。

秘奥のジョ－カ－（虫属，Lv.90)：夜光之森・第 206 区南边的神鸟寝所，在花一样的巨大植物中。装备 10 个左右的虫属特效插件，射击命中要在 400 以上，使用 Phoenix 范围攻击清怪。如果清不完，就继续用 G–Buster 等攻击。

百目のツエ－ザル（Lv.68)：在第 101 区 FNS 的西北，从海边进入山壁的“岩格子洞窟”中。如果没有 Phoenix 或者实力还不足，用不了上面的打法，就可以到这里来练级。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

武器技能表

ロングソード/长剑

战技	职业等级	对象	效果	种别
ライジングブレイド	アサルト(1)	敌人单体	武器属性伤害+被目标瞄准时伤害上升	格斗
プロテクションモード	アサルト(2)	自己	受伤害下降+HP时间回复+格斗攻击力下降	光环
ブレイドサイクロン	アサルト(4)	敌人周围(自己)	武器属性伤害+光环时TP上升	格斗
ソードマグナム	アサルト(8)	敌人前方直线	武器属性伤害+“物理耐性下降”效果	弱体
アグレッシブモード	サムライガン(1)	自己	格斗命中上升+格斗攻击力上升+受伤害上升	光环
バーニングスラッシュ	サムライガン(8)	敌人前方直线	灼烧属性伤害+“灼烧耐性下降”效果	弱体
バーニングソード	ジェネラルソード(1)	敌人单体	灼烧属性伤害+格斗连招时伤害上升	格斗
サムライソウル	ジェネラルソード(6)	自己	格斗自动攻击范围化+受伤害时自动攻击力上升+二重冷却加速	光环
ウルトラスラッシュ	固有	敌人单体	武器属性伤害+背面时伤害上升	格斗
真・旋风刃	固有	敌人周围(自己)	武器属性伤害+灵魂阶段1以上时TP上升	格斗
樱花乱舞	固有	敌人单体	武器属性伤害+对象的属性耐性无效+“体势崩坏”	格斗

ジャベリン/投枪

战技	职业等级	对象	效果	种别
アークホーン	ロングランサー(1)	敌人单体	电击属性伤害+“电击耐性下降”+格斗连招时伤害上升	格斗
ライジン	ロングランサー(3)	自己	会心率上升+战技使用时HP回复+电击属性攻击反射	光环
スパイラルホーン	ロングランサー(6)	敌人前方直线	武器属性伤害+“物理耐性下降”+格斗连招时伤害上升	格斗
フラッシュカウント	スタークルセイダー(1)	敌人单体	武器属性伤害+“力量下降”+自身的HP越多，伤害上升	弱体
スピードスター	スタークルセイダー(2)	自己	冲刺时冷却时间加速+HP回复	光环
パワードトリガー	スタークルセイダー(4)	自己	“子弹蓄力”效果	支援
トライデントバスター	スタークルセイダー(8)	敌人前方直线	电击属性伤害+“电击”+射击连招时伤害上升	格斗
ラウンドブレイク	固有	敌人单体	武器属性伤害+格斗连招“体势崩坏”效果	格斗
ボルテックス	固有	敌周围(自分)	电击属性伤害+格斗连击时“气绝”效果	格斗
ボルテージマックス	固有	敌单体	武器属性伤害+自机坠毁时伤害提升	格斗

デュアルソード/双剑

战技	职业等级	对象	效果	种别
バックスラッシュ	コマンド(1)	敌人单体	武器属性伤害+背面时伤害上升	格斗
ストリームエッジ	コマンド(2)	敌人单体	武器属性伤害+射击连招时伤害上升	格斗
オーバーエッジ	コマンド(4)	自己	“会心强化”效果	支援
シャドーランナー	コマンド(6)	自己	潜在力上升+背面时伤害上升+敌人的索敌无效	光环
サイドスラッシュ	ソードファング(1)	敌人单体	武器属性伤害+“力量下降”+侧面时伤害上升	弱体
ブラッドエッジ	ソードファング(2)	自己	格斗武器攻击命中时HP回复	光环
ブラッドギア	ソードファング(4)	自己	现在HP减半，TP上升1000	支援
キリングマシーン	ソードファング(6)	自己	格斗命中上升+格斗力上升+潜在力上升	光环
ライトニングソー	フルメタルジャガー(1)	敌人前方直线	以太属性伤害+自身的HP越少，伤害上升	格斗
ハンドレットモータル	フルメタルジャガー(8)	敌人单体	武器属性伤害+背面时伤害上升	格斗
シャドーストライク	固有	敌人单体	武器属性伤害+“体势崩坏”+背面时伤害上升	格斗
セブンスエッジ	固有	敌人周围(自己)	武器属性伤害+射击连招时TP上升	格斗
クライシスゾーン	固有	自己	自动攻击间隔缩短+HP时间减少+HP越少，伤害上升	光环

シールド/盾牌

战技	职业等级	对象	效果	种别
ワイルドダウン	シールドバトラー(1)	敌人单体	武器属性伤害+“转倒”效果	格斗
ファイアコート	シールドバトラー(2)	队友周围(自己)	“灼烧耐性上升”效果	支援
アイアンプリズン	シールドバトラー(3)	自己	“物理耐性上升”+范围荆棘伤害	光环
ワイルドビート	シールドバトラー(4)	敌人单体	武器属性伤害+转倒时伤害上升	格斗
ビッグタウント	シールドバトラー(5)	敌人周围(自己)	“挑发”效果+灵魂阶段1以上的时TP上升	弱体
シールドウォール	ヘヴィーストライカー(2)	队友周围(自己)	“伤害护盾”效果	支援
ラインザバッシュ	ヘヴィーストライカー(3)	敌人前方直线	武器属性伤害+“战技减缓”效果	弱体
ヘビィボンバー	ヘヴィーストライカー(6)	敌人周围(自己)	灼烧属性伤害+“炎热”效果	格斗
ストロングシールド	ヘヴィーストライカー(8)	自己	物理属性攻击反射+受伤害下降+气绝无效	光环
マインドストーム	固有	队友周围(自己)	HP回复+“潜在力上升”效果	支援
ドラムバッシュ	固有	敌人单体	武器属性伤害+“物理耐性下降”+格斗连招时伤害上升	格斗
アトミックバッシュ	固有	敌单体	武器属性伤害+对部位伤害提升	格斗
フレームハンド	固有	自分	全弱体耐性提升+地形伤害无效+反击荆棘	光环

TIPS | 部位破坏会自动判断，不必每次手动锁定。

ナイフ/匕首

战技	职业等级	对象	效果	种别
クロムアーマー	ドリフター(2)	队友1人	“物理耐性上升”效果	支援
スリットエッジ	ドリフター(4)	敌人单体	武器属性伤害+侧面时伤害上升	格斗
リカバリー	ドリフター(8)	自己	回避上升+HP时间回复	光环
メンテナンス	フォーサー(3)	队友1人	弱体效果消除，HP回复	支援
フルスペック	フォーサー(7)	自己	潜在力上升+射击力上升+以太耐性上升	光环
スクリーマー	サイシーカー(1)	敌人周围(对象)	“睡眠”效果	弱体
アブソーバースキン	サイシーカー(3)	队友1人	“伤害护盾”效果	支援
ブレインシーズ	サイシーカー(7)	敌人单体	控制现在锁定的敌人成为队友	弱体
ディスピア	エリートプランナー(1)	敌人单体	以太属性伤害+随机消去1个强化效果	格斗
サーバントギフト	エリートプランナー(3)	自己	有被控制的敌人时，自身的HP和TP上升+敌人低几率即死	弱体
エナジーポイント	エリートプランナー(4)	队友1人	TP上升+“潜在力上升”效果	支援
ノワールバタフライ	エリートプランナー(6)	敌人单体	以太属性伤害+“以太耐性下降”+光环效果的时间削减	格斗
セカンドマインド	固有	自己	二重冷却加速+自动攻击间隔加速	光环
ノワールカウント	固有	敌人单体	以太属性伤害+根据对象的弱体效果数提升伤害	格斗
ラウンドリカバリー	固有	队友周围(自己)	HP回复+“回避上升”效果	支援

フォトンセイバー/光剑

战技	职业等级	对象	效果	种别
流星剑	ブラストフェンサー(1)	单体	武器属性伤害+格斗连招时伤害上升	格斗
アストロクロス	ブラストフェンサー(2)	自己	激光耐性上升+HP时间回复+地形伤害无效	光环
流星轮舞	ブラストフェンサー(3)	敌人单体	武器属性伤害+格斗连招伤害上升	格斗
ギャラクシークロス	ブラストフェンサー(6)	自己	激光属性攻击反射+激光属性伤害上升	光环
スターヒール	ギャラクシーナイト(1)	队友1人	HP回复+机甲时部位HP也会回复	支援
流星樱花	ギャラクシーナイト(2)	敌人单体	武器属性伤害+正面时TP上升	格斗
スターキュア	ギャラクシーナイト(3)	队友1人	弱体效果消去	支援
アステロイドクロス	ギャラクシーナイト(4)	自己	受伤害时“子弹蓄力”+反击荆棘	光环
スターフィールド	ギャラクシーナイト(7)	自己	支援战技“スターヒール”和“スターキュア”对全体队友生效+范围攻击扩大	光环
ギャラクシーバスター	ギャラクシーナイト(8)	敌人前方直线	激光属性伤害+光环时伤害上升	格斗
エクシードスラッシュ	固有	敌人前方直线	以太属性伤害+“以太耐性下降”效果	弱体
スターライトビート	固有	敌人单体	武器属性伤害+“重力耐性下降”+格斗连招时伤害上升	格斗
スピリットチェンジ	固有	自己	现在的HP和TP互换	支援

アサルトライフル/突击步枪

战技	职业等级	对象	效果	种别
ファイアグレネード	ドリフター(1)	敌人单体	灼烧属性伤害+“炎热”+转倒时伤害上升	射击
アサルトハンマー	ドリフター(1)	敌人单体	物理属性伤害+“转倒”效果	格斗
バトルクライ	ドリフター(6)	敌人单体	“挑发”效果，目标攻击自己	弱体
パワードダイブ	アサルト(3)	自己	“子弹蓄力”效果+战技中完全回避	支援
レイジングブラスト	アサルト(6)	敌人单体	武器属性伤害+格斗连招时伤害上升	射击
バーストグレネード	サムライガン(1)	敌人周围(对象)	灼烧属性伤害+“炎热”+转倒中伤害上升	射击
デコイショット	サムライガン(2)	敌人单体	“挑发”效果+灵魂阶段1以上的时TP上升	弱体
フラッシュグレネード	サムライガン(3)	敌人周围(对象)	电击属性伤害+“盲目”效果	弱体
ノーメディック	サムライガン(4)	自己	全弱体抵抗上升+战斗不能时自动回复	光环
アサルトバスター	サムライガン(6)	敌人单体	物理属性伤害+背面时“气绝”效果	格斗
ガンフォース	ジェネラルソード(2)	自己	射击力上升+会心率上升+二重冷却加速	光环
シュートダウン	ジェネラルソード(4)	敌人单体	武器属性伤害+マシーン属“转倒”效果	射击
ラストウォー	ジェネラルソード(8)	自己以外的队友	队友的TP上升	支援
クイックキャノン	固有	敌人单体	灼烧属性伤害+“炎热”+格斗连招时伤害上升	射击
グレネードラッシュ	固有	敌人前方直线	灼烧属性伤害	射击
オーバースペック	固有	自分	使用战技时HP回复+驻机时机甲的燃料回复提升	光环

スナイパーライフル/狙击枪

战技	职业等级	对象	效果	种别
マテリアルバースト	ロングランサー-(1)	敌人单体	武器属性伤害+部位伤害上升	射击
サイトアップ	ロングランサー-(2)	队友周围(自己)	"射击命中上升"+"射击力上升"效果	支援
ファーストダウン	ロングランサー-(4)	敌人单体	武器属性伤害+エイリアン属"转倒"效果	射击
インターセプト	ロングランサー-(8)	敌人单体	武器属性伤害+"气绝"效果	弱体
ホークアイ	スタークルセイダー-(1)	自己	"会心强化"效果	支援
サイドワインダー	スタークルセイダー-(3)	敌人单体	武器属性伤害+"弱体抵抗下降"效果	射击
ゴーストスナイパー	スタークルセイダー-(6)	自己	会心率上升+会心时TP上升+射击命中上升	光环
アフターバーナー	固有	敌人周围(对象)	武器属性伤害+射击连招时伤害上升	射击
バヨネットアーツ	固有	敌人单体	武器属性伤害+格斗连击时伤害提升	射击

デュアルガン/双枪

战技	职业等级	对象	效果	种别
アーリーカウント	コマンド(1)	自己	会心强化等级上升+会心率上升+回避上升	光环
スライドバースト	コマンド(2)	敌人单体	武器属性伤害+侧面时TP上升	射击
バイオレンスガンズ	ソードファング(3)	敌人周围(自己)	武器属性伤害+会心时TP上升	射击
クロスリロード	ソードファング(8)	自己	"会心强化"+TP上升	支援
ゴーストウォーカー	フルメタルジャガー-(2)	自己	"幻影躯体"效果	支援
エクスキューション	フルメタルジャガー-(4)	敌人单体	武器属性伤害+射击连招时伤害上升	射击
デュエルゾーン	フルメタルジャガー-(6)	自己	"效果时间冻结"效果	支援
ゴーストステージ	固有	队友周围(自己)	"幻影躯体"效果	支援
ライジングスカイ	固有	敌人单体	物理属性伤害+格斗连招时伤害上升+"气绝"效果	射击
ゼロゼロ	固有	敌人单体	武器属性伤害+格斗连招时TP上升	射击

レイガン/激光枪

战技	职业等级	对象	效果	种别
ビームブラスト	フォーサー-(1)	敌人前方直线	武器属性伤害+光环时伤害上升	射击
スプラッシュブラスト	フォーサー-(5)	敌人前方直线	武器属性伤害+"盲目"效果	弱体
イーサーブラスト	サイシーカー-(5)	敌人前方直线	以太属性伤害+光环时伤害上升	射击
アナザーブラスト	サイシーカー-(2)	敌人前方直线	"弱体抵抗下降"效果	弱体
グラビティーブラスト	エリートプランナー-(1)	敌人单体	重力伤害+"转倒"效果	射击
グラビティーコート	エリートプランナー-(2)	队友周围(自己)	"重力耐性上升"效果	支援
インフェクトブラスト	エリートプランナー-(8)	敌人前方直线	"病毒"效果	弱体
クリアレイ	固有	队友周围(自己)	弱体效果消去+"以太耐性上升"效果	支援
ビームボンバー	固有	敌人前方直线	武器属性伤害+光环时伤害上升	射击
パワードガンナー	固有	自己	射击力提升+潜在力提升+部位伤害提升	光环

ガトリングガン/加特林炮

战技	职业等级	对象	效果	种别
ワイドミサイル	シールドバトラー-(1)	敌人前方直线	灼烧属性伤害+"灼烧耐性下降"效果	射击
バレットストーム	シールドバトラー-(7)	敌人前方直线	武器属性伤害+エイリアン属"胆怯"效果	射击
ヘルファイヤー	ヘヴィーストライカー-(1)	敌人前方直线	武器属性伤害+光环时伤害上升	射击
アドバンスウォー	ヘヴィーストライカー-(2)	自己	自动攻击伤害上升+HP时间回复	光环
アームドミサイル	ヘヴィーストライカー-(4)	敌人单体	灼烧属性伤害+转倒时伤害上升	射击
クールダウン	ヘヴィーストライカー-(7)	自己	弱体效果消除+光环时消除光环，TP上升	支援
タイタンリロード	固有	自己	全攻击反射无效+二重冷却加速+光环结束时回复	光环
バレットサイクロン	固有	敌人周围(自己)	武器属性伤害+光环时TP上升	射击
ファイアカーニバル	固有	敌人单体	灼烧属性伤害	射击

サイコランチャー/精神射炮

战技	职业等级	对象	效果	种别
スターリーレイ	ブラストフェンサー-(1)	敌人周围(自己)	武器属性伤害+"激光耐性下降"+光环时伤害上升	射击
サンダーコート	ブラストフェンサー-(2)	队友周围(自己)	"电击耐性上升"效果	支援
エアリーズ	ブラストフェンサー-(4)	敌人前方直线	以太属性伤害+"气绝"效果	弱体
シューティングスター	ブラストフェンサー-(8)	敌人前方直线	电击属性伤害+"电击"效果	射击
スタープロテクション	ギャラクシーナイト(1)	自己	全属性耐性上升+战技使用时HP回复	光环
スターライトニー	ギャラクシーナイト(6)	敌人单体	重力属性伤害+"转倒"效果	格斗
セカンドダイブ	固有	自己	格斗力上升+射击力上升+潜在力上升	光环
グラビティアクセル	固有	敌人单体	重力属性伤害+"转倒"+格斗连招时伤害上升	格斗
サイレントヴォイス	固有	敌人前方直线	"病毒"效果	弱体

マルチプルランチャー/特殊武器

战技	职业等级	对象	效果	种别
ブーストバレル	固有	自己	二重冷却加速+自动攻击加速+潜在力提升	光环
スナイパーバレル	固有	敌人前方直线	以太属性伤害+电击中"气绝"效果	射击
ミサイルバレル	固有	敌人前方直线	电击属性伤害+"电击"+光环中伤害提升	射击
キャノンバレル	固有	敌人周围(对象)	重力属性伤害+"转倒"+射击连击时伤害提升	射击

TIPS | 购入DLC会自动解锁时装功能，不必等到通关。

装备词缀表

游戏中对于词缀的说明隐藏在词缀强化和插件开发的界面，机甲的词缀虽然效果差不多，但都是英文缩写，初次接触的时候想要查阅的话会非常不便。下面的对照表就归纳了词缀的效果类别以供查阅。

如果要开发插件和武器，需要先入手了对应的素材才会显示出具体要求哪些素材。而打怪掉落的素材大都可以从家里的网络终端用报酬票换得。报酬票可以在招募终端或者平时招募到其他玩家并给他们练级的时候获得，也可以在完成联网的小队任务时获得。

◆机甲装备词缀

机甲的英文词缀只要把每一部分的缩写都对应起来，就很容易记住是什么效果。比如 Custom. WP–S–RANGE，就是“自定义装备性能”的词缀，对应的是“射击武器的射程”。又比如 F–AT. DOT–HEAT，就是“格斗武器自动攻击时附加持续伤害的灼烧效果”。如果没有特殊标明，均为效果提升。

基本	说明
ANTI–	属性攻击耐性下降
BALANCE	武器安定性（提升）
BREAKER	武器安定性（下降）
DEF–	对属性耐性
DEX	命中
DOT–	持续伤害
DOWN	下降/属性耐性下降
Eva	回避
F–	格斗
FUEL	燃料
FUEL–CATCH	捕捉时燃料回复提升
FUEL–COST	战斗时燃料消耗减少
FUEL–GEAR	超频时燃料回复
FUEL–MAX	燃料最大值
FUEL–PARK	出舱时燃料回复提升
GP	GP
HP	HP
HPMAX	最大HP
M–	潜在
N–	无效化
PARTSHP	装备部位最大HP
POW	（格斗/射击/潜在）力
RANGE	射程
S–	射击
SPEED	冷却（减少）
WP–	武器

属性/弱体	说明
ARTSSLOW	战技冷却减缓
BEAM	激光
BLACKSIGHT	盲目
BLOW	吹飞
BREAK	体势崩坏
CONTROL	控制
DEBUFFDOWN	弱体抵抗下降
DOWN	倒地
ETHER	以太
FLAME	炎热
FLINCH	胆怯
GRAVITY	重力
HEAT	灼烧
KNOCKBACK	推后
PHY（PHYSICS）	物理
POWERDOWN	格斗攻击力下降
SLEEP	睡眠
STAN	气绝
TAUNT	挑拨
VIRUS	病毒
VOLT	电击

条件/效果	说明
AT.	武器自动攻击
Arts.	战技
Boost.	对应能力值强化（装甲）
Crash.	部位破坏
Crash.PARTS	射击攻击的部位伤害增加
CriticalUp.	会心暴击率提升；对种族会心率提升
Custom.	装备性能自定义
CutTime.DEBUFF	所受弱体效果时间缩短
Damage.	受到伤害时
Damage.PARTS	受到伤害时部位伤害下降
DAMAGEUP	伤害上升
ElementDmg.	对应属性攻击伤害提高
HEAL	HP回复
Jamming.	追尾攻击回避上升
KillerDmg.	对种族伤害提升
Night.FS–DEXUP	夜间格斗/射击命中增加
O.C.GEAR.CONTINUE	超频的持续几率增加
O.C.GEAR.FRAMEHP	超频发动时HP回复
O.C.GEAR.PARTSHP	超频发动时所有部位HP回复
PartsLost.ATTACKUP	被部位破坏时伤害增加
PartsLost.EVAUP	被部位破坏时回避增加
PartsLost.GP	被部位破坏时GP不减反增
PosDmg.	对应方位攻击伤害提高
Reflection.	反射伤害
Resist.	弱体抵抗上升
SpecUP.	对应能力值强化
Spike.EVA	荆棘伤害回避
Start.ARTS–ATTACK	战技拔刀伤害增加
Stealth.EYE/BODY	敌人视觉/听觉索敌距离缩短
TimeEx.	某效果持续时间增加
Vehicle.DEF–DEBUFF	车辆形态时所有弱体抵抗增加
Vehicle.DEF–FRAME	车辆形态时本体伤害减少
Vehicle.DEF–PARTS	车辆形态时部位伤害减少
Weather.DEF–	天气对策（伤害减少/天气无效）

敌人种属	说明
ALIEN	エイリアン属（外星人）
BEAST	ビ–スト属（野兽）
CHIMERA	キメラ属（奇美拉）
INSECT	インセクト属（昆虫）
MACHINE	マシ–ン属（机械）
MEGAFLY	メガフライ属（巨型飞行物）
ULTIMATE	アルティメット属（究极）

天候	说明
DAMAGE	天气伤害
ELECTROSTORM	电磁岚
FOG	浓雾
HARDRAIN	豪雨
LIGHTFOG	滞空粒子
LIGHTSTORM	上升粒子
SANDSTORM	热波
SPORE	孢子

●人类装备词缀

相对来说人类的装备词缀就比较容易识别了，下表中带“*”的代表了同一系列的词缀。

词缀类别	武器	说明
能力值强化	格斗/射击力アップ（ブ–スト）；格斗/射击命中アップ（ブ–スト）	格斗力/射击力及命中提升
武器性能自定义	攻击力アップ	武器攻击力提升
	カスタムバランス	武器安定性提升
	安定性ブレイク	武器安定性降低
	マガジン增加	弹匣容量增加
	格斗/射击+TP	武器自动攻击TP上升增加
	リキャスト短缩	武器自动攻击冷却时间缩短
	射击レンジ延长	射击攻击射程增加
会心性能强化	会心率アップ	会心率提升
	会心*（种属）	对各种族会心率提升
	会心强化延长	战技的“会心强化”效果延长
种族特效	*（种属）キラ–	对各种族伤害提升
攻击强化	*（属性）攻击强化	各属性攻击伤害强化
	フロントアタック	正面攻击伤害强化
	サイドアタック	侧面攻击伤害强化
	バックアタック	背面攻击伤害强化
	ハイアタック	高处攻击伤害强化
	格斗+*（弱体）	格斗自动攻击命中时附加特殊效果
	ソフトタッチ	攻击命中时一定几率不会解除睡眠状态
	*反射贯通	反射伤害一定几率无效
超频装置	ギアカウントプラス	超频装置发动时，超频计数增加
	ギアカウンタ–青	超频时，使用蓝色战技，计数增加
	ギアカウンタ–绿	超频时，使用绿色战技，计数增加
战技性能	ア–ツ＋TP/HP	战技发动时，TP/HP增加
	ダブリキャ短缩	二重冷却时间缩短
	*（弱体）延长	各种特殊效果时间延长
	开幕+ダメ–ジ	战斗开始时使用的第一个战技伤害增加
灵魂之声条件	*拔刀プラス	增加格斗/射击/战技“拔刀”条件的触发几率
	会心プラス	增加“暴击”条件的触发几率
	クラッシュプラス	增加“部位破坏”条件的触发几率
	对巨大プラス	增加“比自己大的敌人”条件的触发几率
	ア–ツ特攻	增加“战技特效生效”条件的触发几率
特殊	パ–ツクラッシャ–	敌人的部位硬度下降1级
	クラッシュ+TP	部位破坏时TP上升
	射击部位プラス	射击武器的部位伤害上升
	夜间命中	夜间格斗/射击的命中提升

词缀类别	防具	说明
能力值强化	回避/潜在力/HPMAX/TPMAXアップ（ブ–スト）	回避/潜在力/最大HP/最大TP增加
机甲强化	*ドライブ	机甲能力值提升（驾驶员套装）
	キャッチ+燃料	捕捉时每秒回复燃料
	燃费效率アップ	机甲战斗时能耗减少
伤害属性耐性	*（属性伤害）耐性アップ	各属性抗性增加
弱体抵抗	*（弱体效果）抵抗	各弱体效果抗性增加
	アンチ弱体ボディ	自身所受弱体效果时间缩短
受伤害对策	カウンタ–HP/TP	受伤害时低概率回复HP/TP
	A+B	受到弱体效果A时，一定概率发动强化效果B
	反射ダメ–ジアップ	反射伤害+100%
	ギア＋HP/TP	发动超频装置时，HP/TP回复
	ギアタイム延长	超频的持续时间增加
战技性能	オ–ラ效果延长	光环效果时间延长
	オ–ラリキャ短缩	光环生效时使用战技的冷却缩短
	オ–ラ＋燃料	光环生效时机甲燃料增加
	*（弱体效果）延长	战技的各种弱体效果时间增加
灵魂之声条件	ピンチプラス	增加“自身HP60%以下”条件的触发几率
	大ピンチプラス	增加“自身HP30%以下”条件的触发几率
	战斗不能プラス	增加“无法战斗”条件的触发几率
	オ–ラ发动プラス	增加“光环战技发动”条件的触发几率
特殊	ギア发动プラス	增加“超频装置发动”条件的触发几率
	リベンジボディ	被队友复活时自己的HP回复量增加
	经验丰富	获得基本等级经验值增加
	ステルスアイ	敌人的视觉索敌距离缩短
	ステルスボディ	敌人的听觉索敌距离缩短
	地形ダメ–ジ轻减	地形伤害减轻
	アンチスパイク	回避荆棘伤害
	レジストダウナ–	攻击命中时敌人的弱体抵抗值下降
	トレジャ–センサ–	道具掉率上升（目前存在Bug，需要给队尾未驾驶机甲的队友装备）
	ベストダッシュ	冲刺时回避上升
	回避集中	在敌人格斗攻击范围内时回避上升
天候对策	*（天气）ブロック	不受各种天气效果影响
	ウェザ–マスタ–	天气伤害降低

TIPS 通关后的角色形象更换任务最终地点在NLA底层水面的角落，要在深夜时才能使用。通关后主菜单设置的系统菜单最后新增了某角色形象的切换功能。

绝景 · 秘境

只有发现了 FNS 附近的绝景和秘境才能正式从探针中获取金钱收益，在通关之后依靠飞行找起来会比较方便。通常这些地方的场景都会有一个小的黄灯或者是洞穴里面探出来的亮光。下面按照大陆分别提供传送到 FNS 之后的秘境绝景探索提示。

◆原初荒野

第101区FNS

【岩格子の洞窟】

从海的那边靠近山壁，在山腰发现有光的洞窟。

第103区FNS

【瞠目の崖】

103 左上的格子，高处一个拱形的山洞隧道,可以望到夜光之森。

第104区FNS

【水源岩の崖】

传送到 FNS，左手边的瀑布中有水源洞窟，在洞口往上飞，然后往海边靠，最靠近海的水流附近的山崖。

第106区FNS

【タ－トルネスト】

106 北边的格子，看到一处有水的峡谷连通海岸，下去峡谷走到尽头。

第110区FNS

【钩爪岩先端】

传送到 FNS 之后往 NLA 的方向走到钩爪岩的尽头。小心传送点旁边宝箱有 60 级的敌人，夜晚的话还会有 90 级 BOSS。

第117区FNS

【岩洞窟】

剧情中已发现。

●夜光之森

第213区FNS

【剑兵の巢】

左上格子的崖边,绿色梯田一样的地方。

第214区FNS

【星见窗】

传送到“枝垂白树原生林”,飞到左手边的岩壁上有个山洞。

【石臼岩盘】

回收机甲的剧情中已发现。

第216区FNS

【泷见小岛】

传送点瀑布下方的大树根连接的海中小岛,飞到顶上。

第220区FNS

【大蛇の小袋】

降到海面之后可以看到两条分叉的树根,在树根的内侧上岸发现一个狭道,里面有只超越体。

第221区FNS

【秘红泉】

传送后看到正面的洞窟里面。

【八神一望】

221 左下的格子边上,在下方有湖泊,湖泊中央有一台机甲残骸。对着大海,往左有个山洞。山洞外突出来的位置。(有任务会经过)

第222区FNS

【鲸の泪腺】

到 FNS 的格子中央起飞,往下看到东边有一个大洞,里面有个褐色的物体,下去就是目的地。

第223区FNS

【真秀ら浜】

第 223 区 FNS 在地图外围海岸山脚下,到达即可。顺带一提,第 224 区 FNS 在“岩土龙之巢”里面。

第225区FNS

【仙境一望】

在 FNS 起飞看到北边的诺邦人编桥,第三个圆圈旁边下方突出来的平台。

●忘却溪谷

第306区FNS

【アンノウンサイン】

FNS 右上的格子,看地形地图找到一座山。山之间有个 59 级的飞机。走到山之间稍微凹下去的地方,看到环形遗迹的位置即可发现。

第313区FNS

【ブル－ホ－ル】

FNS 周边的湖。

【クレ－タ－オアシス】

飞到瀑布上,在 313 北边可以看到一个凹下去的坑,里面的小绿洲。

第315区FNS

【亲子の木】

在 315 下面的格子,飞到高处有 51 级怪物的位置,看到半空突出来的高台有三棵树挨在一起的地方。

【マウントエッジ顶上】

传送到 FNS 起飞,东边往上突的最高的山顶

第317区FNS

【海边の小穴】

在 FNS 跳崖,在海边有蟹形怪守门的洞窟。

第318区FNS

【原生花园】

传送后起飞,往右侧看,有 46 级拟态鸟的平台。

【坏れ巨大リング顶上】

起飞往圆环的残骸顶上飞过去降落即可。

第319区FNS

【グレ－トワシントン岛】

海上的小岛。

◆白树大陆

第404区FNS

【深渊の洞底湖】

FNS 左下角的格子，深渊洞窟。从火山口降落到湖面。

第408区FNS

【沙走りの横穴】

和第 406 区 FNS 之间连接的山间狭道，通过的时候留意山壁上的洞窟。

第410区FNS

【ア－クロック】

看到地图左上格子，往海上伸出去的白色条状部位，飞上去站到上面，往海的方向走。注意上面有 60 级的怪物。

第413区FNS

【まほろばの顶】

直接起飞，看到突出来的高台，上面有 60 级的怪物站着，绕到它背后。

第414区FNS

【夜光球内】

直接起飞，发现绿色的巨大球体。在周边绕圈发现侧面有个洞穴流出绿水。

【クエイ洞窟】

看到地图下方格子，有往海上伸出去的白色条状部位。从 FNS 起飞往南看到突出来的平台，里面有个洞穴。注意这里有 60 级敌人守门。

第419区FNS

【巨影の洞窟】

第 420 区 FNS 往后走的洞窟。

●黑钢大陆

第502区FNS

【岩礁の深渊】

看地形地图，右上(503下方格子)的像倒蘑菇型的溶岩地带，“蘑菇柄端”位置的洞窟。门口有62级超越体冒出来。

第503区FNS

【白磷湖】

FNS位置的紫色湖泊就是。

第505区FNS

【グロウス洞窟基地】

在FNS往熔岩中很高的那根石柱的方向看，对面的山壁和熔岩之间的位置就是洞口。

【古代采掘船群】

接近空中的采掘船即可。

第506区FNS

【オ・ラ・シ－ム天守下】

在FNS往有竖状的金色城墙附近走去即可。

第507区FNS

【盗贼のねぐら】

在海边高空往山壁看到小路，尽头有个山洞，进去就是507FNS。507左上格子的熔岩洞下有小路。(教会任务会经过)

第508区FNS

【オ・ラ・シ－ム城址】

上方格子城堡一带。

第513区FNS

【ミ・ガンド山火口】

飞到高处进入火山口即可。FNS也是在火山口岩壁洞内。

【ミ・ガンド矿泉】

在“ミ・ガンド山”传送点右边的分岔路走到底有个洞窟，这里会有60级左右的怪物守门。

第514区FNS

【ク・アラ修道区】

FNS的位置就是修道区。在靠近海的一侧。注意有55级的巡逻。

剧情概要

为了避免剧透，主线剧情部分安排在攻略的最后，以概括的形式整理其要点。但本作在支线中暗藏的剧情实际上比主线要多得多，限于篇幅，这里也只能割爱了。此外本作处处透露出设定上与“《异度》系列”和前作《异度之刃》的关联，对剧情感兴趣的玩家可以通过它们更好地理解本作的深层设定。

宇宙中漂浮着人类的“名片”，地球人从未放弃对外星智慧生命的寻找，但如果外星文明高度发达，甚至威胁到人类和地球的时候，情况又会如何呢——

西历2054年7月，人类的母星地球无辜被卷入了两个神秘的外星文明之间的战斗中。外星人的大战所使用的兵器展现了其远超地球文明的技术水平。地球可怜地被蹂躏，沃土遭到了战火无情的灼烧，然而人类甚至连这场战争的缘由都还没搞清楚，大多数人只能坐以待毙。

幸好在地球被完全毁灭之前，“地球统合政府”已经预估到了地球圈会被战火波及，于是启动了“地球种泛移民计划”。该计划以地球上主要的几个大都市为首，派出大批移民船，开始穿梭在宇宙众多的恒星之间。45亿年间孕育了无数生命的地球故乡，终于到了和人类道别的时刻。然而就在脱离引力圈之际，移民船舰队的大部分都不幸遭遇了射击，最后幸存下来的已寥寥可数。而其中的一艘，便是“白鲸”。

在离开地球，流浪星际两年之后，逃脱地球圈战火的白鲸终究还是被外星文明的追击部队发现了。虽然军队的拼死应战和其中一位英雄的勇猛成功击退了追击部队，但是白鲸的主要动力机关也在激战中大受损伤。

失去了航行能力的白鲸，在一颗未知行星的重力吸引下开始坠落，舰体分崩离析。只有居住区的部分勉强实现了软着陆。而故事的开端，则是在坠落事件的两个月之后……

从救生舱中被艾尔玛救出来的主人公，同时也是流星谷中惟一的幸存者失去了几乎所有的记忆。在了解过Blade组织，也就是在白鲸坠落米拉后建立的特殊组织之后，主人公选择了加入Blade。这个组织为了探索星球、重建人类家园和搜索散落在各地的Life而冒险，同时也要清除米拉行星上威胁人类安全的原始生物“超越体”。主人公作为新成员加入的正是艾尔玛的小队，和13岁的少女琳一起辅助她的行动。在熟悉新洛杉矶(NLA)时，我们也遇见了伊莉娜和古因的小队。

在一次执行营救Blade成员的任务时，艾尔玛一行人遇上了名为拜亚斯的外星人，并从他们手上救出了诺邦族的塔兹。拜亚斯人虽然不像是直接导致地球消失的两个外星种族之一，但他们也对地球人采取格杀勿论的处置方式。而作为星球上的原住民，逃过一劫的塔兹答应为艾尔玛他们提供情报，顺便也可以满足他自己旺盛的好奇心。

在接到Blade司令关于Life的情报之后，艾尔玛小队赶到夜光之森。现场的拉奥提出要跟他们同行，因为他一直没有见过Life。而这次发现的Life其实是搭载了人类的一部分文化遗产，并毁于拜亚斯人和指示他们行动的“古罗斯”手下。从古罗斯的干部口中我们得知他们将人类视作原始生物、宇宙的癌细胞，想要将人类灭绝。艾尔玛从对方的机甲兵器认出了这个所谓的古罗斯组织，正是袭击地球的其中一方势力。为何他们会跟着坠落的人类来到米拉星球，则是一个谜。

被古罗斯攻击的外星人飞船引起了Blade的注意，所谓敌人的敌人就是盟友，艾尔玛小队为了调查此事前往忘却溪谷。塔兹认出了这些外星人就是玛农人，而他们也只不过是在白鲸坠落的前一年刚刚来到了米拉星球。这时艾尔玛突然想起，为何地球人可以跟米拉星球上的外星人畅通无阻地交流。难道这是因为米拉会使生物的意识互相联系起来吗……

协助玛农人摧毁了敌方的对空炮，拜亚斯人却乘机出现。原来古罗斯的目的是要借助玛农人的高科技为自己服务。就在一行人以为拜亚斯人的机甲已经被摧毁时，欣喜雀跃的塔兹跳了出来，却差点中了他们的阴招。主人公挡下了这一击，竟然发现自己的身体是机械……

由于被救出来之后失忆，主人公一直不知道自己其实和白鲸上的所有船员一样，都是“B.B.”——也就是人工生命体Blue Blood。为了人类的正常生活，这种人工生命体对于人类的生理机能都进行了再现。而B.B.的存在，就是为了在宇宙中寻找新的宜居星球，顺利地渡过数以百十年计的岁月，而不至于担心人口锐减无以为继的问题。至于人类的肉身，则是沉睡于Blade一直在寻找的Life当中，保留着意识并远程地操作着这些B.B.进行各种行动。而NLA中央的高塔显示的数字，就是Life的运作时限。因此他们的首要任务，就是寻找到米拉星球上的Life的下落。此外，如果B.B.被完全毁坏，也只能到Life的中枢——“Central Life”才能重置并唤醒。可以说，在找到中枢Life之前，B.B.就相当于地球人的肉身。经过这场有惊无险的事件之后，玛农人也正式作为NLA的居民，和地球人携手建立家园。

古罗斯旗舰上，之前的干部和古罗斯头目卢克扎鲁的对话道出了古罗斯追杀地球人的来

完成Blade区ル–的“前进する意思”任务，可以把过剩的米拉元素拿去给装备打孔。

由。古罗斯在地球附近跟另一方势力争斗途中，突然被一道光芒吞噬，然后就来到了米拉这颗神秘的星球上空,并遭遇到了地球人的移民船。这甚至让他们以为这是死后的世界，而卢克扎鲁似乎不以为意，执意不惜一切都要亲自找到某个至高无上的“存在”。

根据单独行动的拉奥提供的情报，古罗斯正在千方百计地寻找一台神秘的机甲，但由于当地的生物会追捕吞噬其他一切的生物，他们屡试屡败。拉奥猜想那是对古罗斯集团非常重要的东西，甚至可能是用来彻底毁灭人类的兵器，而对于身为 B.B. 的地球人来说，回收起来并没有什么问题。为了避免这台机甲成为敌人的秘密武器，艾尔玛小队再次出发。在死者溪谷,众人找到了残骸。艾尔玛感到这架核心由“暗物质”制成的 Doll 非比寻常,曾经驾驶它的“人”的气息更是让她有种强大的压迫感。在回收完毕之后，塔兹又一次出来闯祸，但这次出现的是凌驾于原生生物的神秘巨兽特雷西亚。

琳对回收来的机甲进行分析，却得不到任何头绪。期间司令提到艾尔玛带来的“阿雷斯”（Ares），却被上司制止。另一边，古罗斯正在策划一场突击战，而卢克扎鲁派出的是他们奴役下的拉斯星人。拉斯的王子为了自己的国民忍辱负重，接下了突击 NLA 抢夺神秘机甲的任务，但他也不忘嘲讽卢克扎鲁只是区区的下级领事。

某天，外出寻找 Life 的伊莉娜的队伍向总部发出了求救信号,艾尔玛小队受命前往搭救。而阻挠伊莉娜小队的正是古罗斯，但是令人意外的是，古罗斯也已经获知了 B.B. 的事情。NLA 的人类时日无多，这对于古罗斯来说就是得寸进尺的好机会。至于艾尔玛为何会称古罗斯为“萨马尔的蛮族”，古罗斯又为何对人类赶尽杀绝,却和他们得知B.B. 情报一样是个谜团。

不久后，NLA 终究还是不得不面对古罗斯的进攻。在玛农人的宇宙船协助下，NLA 居民得以避难。幸而在 Blade 顽抗之下，古罗斯也没有彻底入侵成功。因为他们的真正目标，其实是在乱战中空降并夺走之前被人类回收的神秘机甲“Vita”。而负责此任务的，正是拉斯星人的王子。然而他们与地球人同样流离失所，这一次任务让他感到了自责。

对于被夺去的 Vita，艾尔玛心生疑惑，为何古罗斯会知道回收行动，又为何会直中要害地轻易得逞? 而古罗斯的卢克扎鲁口中，则道出了 Vita 的秘密——他要用这台机甲来当成迎接“那位大人”降临米拉的容器。

果不其然，在接下来的任务中，拉奥将艾尔玛小队引入了拉斯星人的包围陷阱中。幸运的是，站在佣兵的立场和同理心，加上艾尔玛对高傲的拉斯人的激将法，王子决定脱离古罗斯的庇护，并且透露了其弱点：古罗斯之所以要歼灭地球人，是因为畏惧他们的肉身……

背叛了 Blade 而投靠古罗斯的拉奥从兵器库夺走了新型的机甲阿雷斯原型,更重要的是，好容易才找到的中枢 Life 位置情报也被他抢走。艾尔玛一行人追着拉奥，在黑钢大陆和他的对峙中得知了他反叛的动机：为了让 B.B.，

甚至是人类灭绝，他做出了这一切举动。在他眼里，B.B. 就像是幽灵一样徘徊在世上，他要让人从这副虚伪的躯壳中解放。因为在那场突如其来的争斗中，人类早就已经随着地球灰飞烟灭。在他眼里，米拉上的人类等同于行尸走肉，他们本该和地球一同消失。而更深层的原因，则是他得知了“地球种泛移民计划”的真相。这个计划从一开始就没有想过，也不可能拯救所有地球人，更别说是超越了国家、种族和宗教等意识层面的救赎。它只不过是在掌握主导权的少数人的意志下，聚集了全世界的资源，让极少数国家的精英逃离地球的自私的阴谋。尽管拉奥也知道这个计划很渺茫，但他曾经还是以为自己的能力可以让家人搭乘白鲸逃亡，所以才成为了白鲸的船员。因此，在 Blade 一直寻找的中枢 Life 中沉睡的，正是那帮成功移民的精英分子。艾尔玛自身也知道这个计划的内幕，但她并不认为这是毫无意义的做法。那些人为定义的东西和人类的未来比起来微不足道，但只要人类能够存活下去，那么移民计划就有其意义。

艾尔玛将枪口指向了战败的拉奥，但她的队友却要包庇这个叛徒——就算因为感情用事，就算人类丑陋而肮脏，但是面对如此命运，人与人之间还是想要互相信任。不只是拉奥的背叛，在 NLA 幸存的人，实际上无不以自己的方式歇斯底里地挣扎，只为了从这场灾难中寻求解放。

从拉奥手中取回了中枢 Life 的资料后，Blade 全员出动。艾尔玛小队作为领头，首先要突入并启动预备系统，延长 B.B. 的活动时间。而古罗斯的攻势在“库留”星系科技制成的屏障下根本就不管用，这让卢克扎鲁动怒了。他并不相信人类是萨马尔的后裔，坐上了 Vita 入侵中枢 Life。

进入中枢 Life 的艾尔玛一行人发现里面并没有任何救生舱或者什么人类肉身，艾尔玛终于道出了原委。在人类创造的第 7 世代光学电脑中枢的协助下，NLA 的所有人的意识和遗传信息都通过云数据维持着正常的运行，而所有人类的肉身早就随着地球而被摧毁。至于移民计划，实际上就是在获取地球生命的信息并数字化记录下来之后运输到外太空，在找到适合人类和地球生物生存的环境之后，再通过生物原液制造人工生命体。而所谓的中枢 Life，就是这些数据和原料的储存中心，也就是人类最后的希望,诺亚方舟一样的存在。只要“灵魂”没有被证实，人造人类的存在就只能作为一个哲学问题被不断地讨论下去，然而面对地球可能的毁灭和人口容量的难题，为了尽可能地让人类免遭灭绝，这一充满争议的移民计划还是被实行了。

最终战中，作为悲剧英雄，拉奥似乎象征了地球的所有生命，更是以极为丑陋的人类的面貌，变成了一个“奇美拉”。面对切实威胁到人类存活的拉奥，这次不只是艾尔玛，其他人也都决心要消灭拉奥……然而卢克扎鲁在掉进原液的时候已经跟拉奥的记忆混在了一起，他道出了古罗斯和地球人的纠葛起因：萨马尔作为人类的始祖，曾经制造出一种新的生命体来使役。这种生命体就是古罗斯。而为了以防不测，萨马尔还对力量强大的古罗斯设置了一种紧急终止程序——那就是人类的遗传因子。因此，对于萨马尔的后裔人类，古罗斯认为他们会威胁到自己的生存。原始的恐惧使得古罗斯仇恨并想要消灭地球人，同时也引起了这次惨剧，但是只要取回了肉身，人类就不必再担心古罗斯的侵扰。

当所有难关都告一段落时，艾尔玛却突然提到移民计划中只有一个“人”，是以真正的肉身离开地球的——也就是那个将一切超高科技，包括这个中枢、白鲸移民船、Doll 机甲和 B.B. 带到地球的外星人——艾尔玛。在 30 年前，因为察觉到了拥有古罗斯的星团国家联盟和另一个势均力敌的外星文明之间的战争将会波及地球，艾尔玛只身一人降临地球，协助人类逃避这场浩劫。

在故事的最后，艾尔玛来到中枢 Life 底层的记忆数据库区域，却发现储存着 B.B. 的记忆的数据库原来在坠落的时候就已经全部损坏——也就是说 B.B. 的活动本该在那一刻就已经停止，而移民计划也不可能按照原定方案实施下去，但是 B.B. 们的确还在运作中，NLA 的重建也还可以进行。到底米拉星球还有什么秘密? 本作真正的结局，似乎还有待我们在探索和等待中慢慢揭晓……

最终幻想 零式 高清版	Square Enix	动作角色扮演
多机种 ファイナルファンタジー 零式 HD		中文版
2015年3月17日	本地1人	对应年龄：15岁以上
售价为PS4版Xbox One版：432港币		

文 秋沙雨 美编 NINA

作为当年 PSP 平台的名作之一，《最终幻想 零式 高清版》还是有着其独有的魅力。本作的 PSP 版原本就有着十分庞大的内容，这次高清移植也并未在其中再进行增改，大地图、飞空艇、陆行鸟以及多达 14 人的可操作角色都是本作的最大卖点。虽然高清版取消了联机模式，但是 SPP 商店依然健在，同时还追加了各类达成奖励，让玩家通过各种方式来入手在 PSP 版联机模式里才能获得的道具。PSP 版各种令人印象深刻的刷钱 BUG 也依然在高清版里保留了下来，让各位玩家体会到真正意义上原汁原味的《零式》世界。

系统介绍

操作

※ 本篇攻略的操作以 PS4 版为主

PS4	Xbox One	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	转换镜头/切换目标
□	X	普通攻击/回收生命之源/（飞空艇模式下）发射魔法弹
△	Y	发动魔法或技能/（飞空艇模式下）加速
×	B	取消/发动魔法或技能/（飞空艇模式下）着陆
○	A	确定/发动魔法或技能
左摇杆+×	左摇杆+A	回避
L1	LB	收放武器/取消蓄力/（飞空艇模式下）制动
R1	RB	锁定目标
L2/R2	LT/RT	（锁定状态下）切换目标
R3	RS	视角复位
十字键↑	十字键↑	当队友死亡时更换备选成员
十字键↓	十字键↓	使用目前装备的道具
十字键←和→	十字键←和→	更换操作角色/切换大地图视角
△+○	Y+B	呼叫飞空艇/三位一体/召唤军神/朱雀魔法/（压制战时）莫古琳的提示
□+×	X+A	骑乘陆行鸟
OPTION	MENU	打开菜单
按下触摸板	VIEW	打开特殊任务/切换整体地图

技能与魔法

在初始状态下一个角色可以装备两个技能或者一个技能一个魔法，如果想要装备两个魔法的话就要通过升级来消费 AP 来解锁。

每个角色都有着各自独有的技能，而使用技能就必须要消耗右下角键位栏上方的技能值，技能值通过对敌人进行一般攻击或者魔法攻击来进行回复。

在战斗时长按住设置了魔法的对应按键就会进入魔法咏唱状态，在咏唱至第一阶段以上之后松开按键就会放出魔法，根据咏唱阶段的不同，所放出的魔法威力和效果也会有些区别。

回避与防御

在移动时按 ×（B）键就能够进行回避，在初期除了埃斯之外，每个角色的可连续回避次数都是有限制的，需要通过升级来消费 AP 解锁回避次数上限。

在装备了防御技能时，角色处于非移动状态下按 ×（B）键就会进行防御，保持防御状态需要消耗技能值。而如果装备了防御魔法的话，按住 ×（B）键进行咏唱之后再松开就能够使用魔法，防御魔法会消耗 MP。

状态

燃烧	每隔一段时间受到伤害，会产生硬直
冻结	无法行动
感电	每隔一段时间受到伤害，会产生硬直
中毒	体力值储蓄减少
停滞	无法行动
必杀标记	进入受到攻击立刻死亡的状态
斗气	物理攻击给敌人造成的伤害为2倍
冥想	魔法攻击给敌人造成的伤害为2倍
恢复	HP渐渐回复
加速	移动速度变为2倍
护盾	受到的物理伤害减半
忍耐	受伤时不会出现硬直动作
无敌	完全不受伤害

●我方限定	
沉默	无法使用魔法
激昂	获得斗气、冥想和伤害减轻的效果
快速咏唱	魔法咏唱时间减半
隐匿	成为隐形状态
重生	从无法战斗的状态中复活
魔力值零消耗	使用魔法时不会消耗MP

●敌方限定	
眩晕	无法行动
愤怒	获得斗气、加速和忍耐等效果
魔法障壁	受到魔法攻击不会造成伤害

必杀标记・强击标记

按下 R1（RB）键就能够进入锁定状态，在系统设置里可以切换成长按 R1/RB 键来进行锁定状态。在进入锁定状态后视角就会固定在目前锁定的敌人身上，使用右摇杆或者 L2/R2（LT/RT）键来切换目标。而在战斗时在锁定状态下将右摇杆向上推就会将锁

关于升级 在作战或者在野外战斗时只有参战人员才能够获得经验值，由于最终迷宫是与全队伍平均等级有关的，所以战斗时建议把等级练得平均一些。

定对象切换到已经死亡的敌人或者是地上的闪光点、开关等无法进行攻击的对象身上。

在锁定状态下，玩家锁定的敌人露出破绽时，敌人身上就会出现红色或者黄色的标记。红色的标记是必杀标记，在该标记出现期间攻击敌人的话就能够对敌人进行一击必杀，黄色的标记是强击标记，虽然不能够对敌人进行一击必杀，不过能够对敌人造成很大的伤害，BOSS战时

生命之源

生命之源是从玩家打倒的敌人处获得的道具，生命之源一般是用来进行魔法炼成，不过部分委托和各城镇的商人也会收购生命之源，部分常见的生命之源也可以直接在各城镇的NPC处进行购买。

生命之源的获取方法是按下R1（RB）键锁定被打倒的敌人，然后按□（X）键进行回收，回收的瞬间还能够回复一定量的HP，有时候还会附带上敌人的掉落物。如果被打倒的敌人周围还有其他生存的敌人，在进行回收时还能够对周围的敌人造成伤害。不过需要注意的是在进行生命之源的回收时是无法使用防御魔法和回避的。

角色成长

在战斗时获得经验的仅限于参加战斗的三位角色，所以在练级时最好是尽量换上不同的队友，通过遗留物终端可以进行队友的切换。当队友死亡时就能通过十字键↑来将其他队友更换过来。

除此之外，在完成委托或者在各地图里将特定的生命之源交给个别NPC还能够获得成长剂，能够直接用来提升角色的特定参数。成长剂的使用也是在遗留物终端进行。

魔法炼成

在“古旧水晶馆”或者“遗留物终端”里可以使用该机能来进行魔法的强化，强化需要消耗对应的生命之源来进行。一般情况下魔法炼成都是按照此消彼长的法则来进行的，例如说想要将某一个火属性的魔法进行强化，将其威力提升了，相对的，咏唱时间就会增加，而想要抵消掉这类负面效果就得收集特定的生命之源来进行魔法的强化，一般情况下入手方法就是在战斗时尽量瞄准敌人的必杀标记来击杀敌人，这样入手几率才能变高。

魔导院的支援

在作战开始前或者在进行作战时可以接受“魔导院的支援”，来自其他地方的角色就会以0组成员的形态登场，支援唯一的副作用就是当支援的角色死亡时系统就会自动将其算作是0班角色死亡。在菜单的“系统”页面可以随时进行支援项目的开关设置。

如果前来支援的角色表现出色，那么就能够获得“支援点数”，获得大量支援点数后，在战后就会进行支援评价，用以奖励给玩家额外的特殊魔法或者饰品。不过长时间不开启支援系统的话，支援评价也就不会出现。

开启魔导院的支援后获得的SP点数能够在军令部的商店里开交换武器防具和一般的消耗品

特殊装备

在作战时选择军神作为特殊装备的话，在战斗期间长按△+○（Y+B）键就能够召唤出目前装备的军神，不过当召唤的时间用完之后该角色就会死亡。军神也有经验值和技能设定，在遗留物终端可以进行军神的成长。

在作战时选择三位一体的话，在战斗期间长按△+○（Y+B）键就能够消耗一定量的技能值让三位角色发动三位一体的专用技能。在野外进行战斗时三位一体也是默认的特殊装备。

在作战时选择究极魔法朱雀的话，在战斗期间长按△+○（Y+B）键就能够进行魔法的咏唱。朱雀的成长也是在遗留物终端进行的，它的成长需要消耗水晶碎片。在发动时需要有三个角色在场。

时间消耗

在自由时间里，一天可行动的时间为12小时。进行支线事件、角色对话、出大地图、进行实战演习和莫古琳授课等行动都会让时间流逝。出大地图会消耗6个小时，进行实战演习会在大地图的基础上在加6个小时，也就是说做一次实战演习会消耗12个小时的时间。除此之外的事件触发都只会消耗2个小时的时间。会消耗时间的事件都会有绿色的“！”作为提示，头上有“？”的角色是属于教授玩家游戏教程的NPC，与他们对话时不会消耗时间的。

如果在多周目之后实在是不知道如何打发时间的话，可以到军令部与左上角的NPC对话直接将时间前进至作战当天。

体力值的回复 原地站着不动的时候角色的HP就会自动回复，按下L1（LB）收起武器的话就会加快回复速度，如果周围没有敌人的话速度会变得更快。

陆行鸟饲养

在朱雀的陆行鸟牧场可以进行陆行鸟的饲养，一次饲养需要消耗1只雄性陆行鸟和1只雌性陆行鸟外加一颗蔬菜，在开始饲养之后需要过6个小时才能够获得结果。一般的陆行鸟最多可以进化到“神风陆行鸟”的级别，更高级的陆行鸟需要玩家在入手飞空艇之后在各地进行捕捉后进行饲养才能获得。蔬菜一般是在各城镇里贩卖，更高级别的蔬菜只能通过洞窟迷宫的宝箱刷新甚至是跨周目才能获得。

支线事件

在魔导院内的事件中，会有根据操作角色的不同来决定是否能触发的事件，调查特定的地点或者与特定的角色对话时就会出现切换操作角色的提示，这时候可以通过遗留物终端来进行角色的切换。

除此之外在各城镇里都基本各有一个支线，达成之后大多数情况下可以获得路西的辉石。

世界地图

进入世界地图需要消耗6个小时的时间，当剩余时间小于6个小时的时候就无法走出世界地图。在世界地图里，角色的HP和MP都会默认为全满状态，在地图的战斗结束后都会自动回满，但是无法在大地图上复活死亡的角色。

在世界地图或者身处其他城镇时想要回到魔导院的话，可以直接从菜单中选择“返回魔导院”瞬间飞回去。

在地图上徘徊的魔物都是Lv99的强敌，一周目遇到它们的话有多远逃多远，逃不过的话要么使用传送石逃离战斗，要么等着它们将队伍全灭自动结束战斗。同时地图上还有着陆行鸟，靠近之后按○（A）键就能够抓取。

作战

当玩家在流程里进行过一次主线的作战或者实战演习之后，就能够在主标题页面的“作战”页面里读取存档，选择该存档里已经做过的作战或者实战演习进行游玩。期间获得的道具和经验值都可以继承到游戏本篇之中。但是当玩家的存档正处于进行作战或者实战演习的状态时是无法使用该存档来进行过去的“作战”的。

当遇到队友死亡人数太多或者战况极其不利的情况下可以打开菜单选择“中止作战”，这时候就能够回到作战开始前的状态。选择中止作战的话会失去战斗期间获得的道具、生命之源和支援点数，但是会保留经验值与技能点，而全灭的话这一切都不会保留。

特殊任务（S.O.）系统

在魔法局与NPC对话可以开启特殊任务系统（简称S.O.系统）。在进行作战时画面上方就会出现S.O.任务的提示，按下触屏版（VIEW键）就能够打开S.O.任务界面。一般的S.O.任务图标都是白色的，在特定情况下会出现红色的图标，完成这类S.O.任务的话就能够立刻获得特殊报酬，除了武器和饰品之外，还会解锁魔法甚至是军神。

委托

与头上有“委”标志的NPC对话就能够接受委托，一次只能接一个，每次自由时间里接受的委托都必须在时间用完之前完成。

实战演习

从第三章开始，在魔导院的大门前与NPC对话就可以查看目前能进行的实战演习，进行实战演习总共需要花12个小时的时间。在一周目时，各实战演习作战的等级要求都比较高，如果一周目没自信的话可以等到二周目再去打。

斗技场

从喷水广场往西边走可以进入斗技场，斗技场可以进行“模拟战斗”和“秘密特训”。

与左边的NPC对话可以进行模拟战斗，可参战的角色只有1人，战斗对象为2个皇国兵与1个强化兵的组合，将他们打败并吸收了生命之源后下一批敌人就会马上出现。模拟战斗可以获得少量经验值与生命之源，通过菜单的“中止作战”或者斗技场大门可以停止战斗。当体力为0时经验值与生命之源也会保留下来，而且不会导致GAME OVER。

与右边的NPC对话可以进行秘密特训，可参加的角色只有玩家目前操作的角色，在后期等级高难刷级的时候可以使用该功能来给角色攒经验值。秘密特训是在玩家没有进行游戏的时候给角色进行训练，等玩家过了一段时间重新打开游戏的时候角色就能够从其他教官处获得经验值或者提升角色参数。

飞空艇

由于本作有大地图，那么自然就不能少了飞空艇的存在。在一周目时想要入手飞空艇最早也要等到第七章。除此之外还能够在飞空艇起降所与遗留物终端旁边的NPC对话，花钱进行飞空艇，不过可移动的范围仅限于朱雀的势力范围内。

TIPS 战斗时进行角色切换的话会消耗技能值。

流程攻略

一开始选择难度，高清版新增了简单难度，一周目建议选择普通难度开始游戏，困难难度的敌人等级会在原来的基础上 +30 级，二周目通关后解锁噩梦难度，噩梦难度的敌人等级会在原来的基础上 +50 级。等级在遗留物终端可以进行调整，但是在进行战斗时无法改变。

一章 开战、命运的 3 小时

作战 朱雀水晶解放作战

●朱雀门

目前可使用的角色是埃斯、奈因和奎茵，由于该作战是无法反复玩的所以想刷 S 评价的建议小心一些。一周目推荐使用埃斯，回避时有瞬间的无敌效果，自带技能的开放卡组可以回复 HP 和 MP，右摇杆↓+□键的蓄力攻击速度快而且能打到远处的敌人，后期习惯战斗之后用来抓必杀标记十分有利，唯一的问题就是防御力低。往前走会出现两波杂兵，来到尽头就会出现军官，将其解决即可进入下一区域。

●电梯广场

解决门前的敌人之后朱雀之暗就会出现，由于打不死所以一直回避它的攻击就行了。过一段时间后朱雀之暗自动消失，门前有回复点，调查开关开门。

●交叉桥

正中间有两个敌人，桥的两边有两人，出口左右两边有两人，利用坚壁打掩护来进行远距离攻击。清场完毕后开始剧情，进入下一个地区。

●卢布鲁姆广场

巴哈姆特旁边有遗留物终端，期间有升级的话可以在这里进行角色的成长。从右边的楼梯口进入下一区域。

●飞空艇起降所

利用周围的箱子作为掩体解决周围的白虎士兵，来到开关前时会再出现一波敌人。打开开关之后解锁通路，中途会有两个敌人，来到对面打倒魔导机器，期间从后方的电梯会新出现两个士兵，如果想刷奖杯“询问新人”和“询问专家”的话就不必理会他们，打倒队长之后和投降的士兵对话就能拿到战斗食粮。

●白虎旗舰 内部

电梯上升时会出现 2 个敌人，来到旗舰内部后对面会出现 3 个士兵。

●白虎旗舰 中枢

对面有 2 个士兵，左边有 1 个士兵，右上有 1 个火箭炮兵，需要注意的时火箭炮兵的攻击较强，所以防御魔法坚壁很容易被打破，战斗时尽量别往前冲，利用埃斯的蓄力攻击打远程战即可。继续前进之后又遇到一波敌人，优先解决左上角的火箭炮兵，之后调查最深处的装置。往回走后会再次出现一波敌人，将头目干掉之后沿路回到卢布鲁姆广场，由于生命腕环坏了，所以自动复活的效果消失。

●喷泉广场

广场有 2 个猎手，由于对方活力很强，所以坚壁用了和没用没什么区别，直接一路抓必杀标记将其干掉。

●斗技场

使用军神进行战斗，直接按 R1 键锁定敌人就能够将其一招解决。之后进入第二阶段，需要操作角色抓战乱之剑攻击时的必杀标记才能解决，它放出的光线攻击在角色周围会有光线提示，它进行攻击后的半秒中就是死亡标记出现的时间，一边闪避一边看准死亡标记来进行攻击即可。

战后在广场听完校长说话自动剧情，不想听的话直接切换地图，悲催的玄武又被炸了，然后进入第二章。

二章 当朱雀之旗升起之际

进入大厅来到走廊触发剧情，进入 0 班教室，来到讲台触发剧情，马奇纳和蕾姆入队。出门时会触发莫古琳的剧情，和亚莉雅对话可以进行药品的补给。从后院进入墓地触发剧情，回到教室之后在走廊触发剧情。这时候可以在朱雀里四处逛逛，触发有绿色“！”标志的事件会自动经过 2 小时，时间用完之后会自动进行主线，和所有莫古利对话可以拿到一个奖杯。在魔法局与魔法局副局长对话开启“S.O.S 系统”，在战斗时就能够接下各种各样的挑战任务了。

目前可触发的事件

天台（操作马奇纳以外的角色）、魔法局（使用蕾姆或者马奇纳触发对话的话剧情会有变化）、后院（操作马奇纳或者蕾姆）

时间用完后回到 0 班教室和暮雨对话，这时候可以使用“魔导院的支援”机能了，从正门出发，这时可以在大地图练一下级，靠近马克泰开始作战。

TIPS 在战斗时直接打开菜单是不会暂停游戏的，不过在大地图或者进行区域压制战时打开整体地图的话游戏会暂停

作战 初次上阵的候补生

●马克泰 市区【1】&马克泰 市区【2】

解决所有敌人即可。

●马克泰 皇国军防御线

解决掉 3 个自动炮台之后敌人的头目就会出现。

●马克泰 市区【6】

优先干掉天台上的敌人，因为就算先干掉头目，我方角色也无法与上方的敌人对话拿到道具，所以解决掉直接拿生命之源反而更划算一些。

●马克泰 皇国军司令部前

周围的杂兵是会不断出现的，所以直接把中间的魔导机器干掉即可。

战后返回卢布鲁姆，可以在 0 班教室听莫古琳讲课来提升角色的能力参数，不过这也是会消耗时间的。

卡兹萨和艾米娜的连续事件是只有在每天剩余时间为 6 小时以下的时候才能触发。

目前可触发的事件

正门、、喷泉广场（右下的学生和星姬）、飞空艇起降所、大厅、水晶馆、0 组教室、武装第六研究所、小餐厅（卡尔拉）、阳台（莫古利、马奇纳与蕾姆）、喷泉广场·蕾姆（触发上一个事件之后）、阳台·艾米娜（剩余 6 小时后出现）、武装第六研究所·卡兹萨（剩余 6 小时后出现，有两次）、后院（二周目出现）

接下来的战斗是地区压制战，高清版可以选择不参加战斗，不过这样也无法获得报酬。走出大地图之后就开始战斗。

作战 国土光复作战

胜利条件	占领“克尔西”	失败条件	“马克泰”被占领

地区压制战时大部分时候只能操作一个角色，建议使用埃斯、托雷等擅长远距离攻击的角色。

首先占领第一阵地，玩家的角色不能直接攻击阵地，但是可以攻击从阵地里出来的敌人，提前将敌人干掉的话我方的部队就能够去包围阵地。占领阵地之后出现特殊任务，摧毁附近森林里的自动炮台，然后让第一阵地进攻亚库维。亚库维的障壁解除之后就能够进去战斗，在 5 分钟内干掉敌人的头目，然后打皇国兵收集 5 个生命之源即可。战后获得亚库维的指挥权，建议先将第二阵地打下之后再去攻占克尔西，期间敌人会从克尔西派出勇士军团出击，让距离克尔西较近的第一阵地派出雷部队去攻打克尔西，然后自己将那些跑出来的勇士军团干掉。突入克尔西之后在最深处干掉敌人即可。

回到卢布鲁姆，解锁委托系统和斗技场，这时候可以自由出入大地图了，不过出大地图需要消耗 6 小时的时间。在陆行鸟牧场可以使用蔬菜来繁殖陆行鸟。在走廊触发剧情，进入古旧水晶馆，调查中心的装置就可以进行魔法炼成。

目前可触发的事件

魔法局（埃斯限定）、大厅、0 班教室·马奇纳（操作马奇纳的话对象会变成蕾姆）、喷泉广场、军令部第二作战科（有 2 个）、飞空艇起降所、沙龙、小餐厅（有 2 个）

时间用完之后回到 0 班教室和暮雨对话触发剧情，然后从大地图前往托格雷斯要塞（地图上有标示），这时地图上会出现很多 Lv99 的敌人，一周目时就绕着走吧。

作战 托格雷斯要塞攻坚战

参战人员建议至少有一个远距离攻击型的。

●外缘区域 正门外

干掉面前的两波敌人后在门前会遇到敌人的头部。

●外缘区域 正面台阶

利用坚壁来抵挡敌人的枪弹，干掉左上方的头目即可结束战斗，

●外缘区域 西侧台阶

格雷姆会被召唤出来，二周目有这个实力的话可以挑战一下，一周目时建议直奔目的地。

●外缘区域 北门

把敌人的头目干掉即可。

●中枢区域 第二研究所

这里有一个遗留物终端和回复点，周围地板上有 4 个身份牌。

●中枢区域 资材放置处

干掉敌人的头目可以速战速决。

●中枢区域 回廊

周围比较窄，建议用魔法或者范围技来进行战斗。

●中枢区域 样本保管所

和小春对话之后解锁军神召唤系统，之后会出现一堆敌人。

●中枢区域 动力室大门

干掉后方的防御壁直接进入动力室。

●中枢区域 动力室

调查正中央的装置后周边会出现遗留物终端和恢复点，沿路返回。

●中枢区域 动力室大门

干掉敌人头目。

●中枢区域 入口

干掉所有敌人。

●中枢区域 正面台阶&外缘区域 西侧台阶

返回到之前第一次见到格雷姆的地方，干掉地面的敌人和空中的飞行舰，从之前被格雷姆挡着的楼梯过去。

●內缘区域 西侧台阶

干掉所有的士兵和勇士，最后会出现敌人的头目。

●內缘区域 南侧通道

干掉台阶上的强化版和飞空艇之后敌人的头目就会出现。

●內缘区域 东侧台阶

干掉入口附近的士兵，继续前进之后可以看到敌人的头目。

●內缘区域 北侧台阶

楼梯上有两个士兵和一台魔导兵器，将它们打倒之后又会出现一波敌人。

●通道

中间有遗留物终端和回复点。

●皇国军司令部

一路往上方走干掉司令官。最后进入 BOSS 战，BOSS 的移

TIPS 在区域压制战时无法使用技能和防御指令，只能进行普通攻击和魔法攻击。

动速度很快，让远距离攻击型角色尽量保持距离来进行攻击，多注意闪避它的冲刺攻击就没多大威胁了。

作战 突破敌军作战（二周目后出现）

二周目后在进入托格雷斯要塞时选择“绕到要塞后方”即可开始作战。

●托格雷斯森林 内部

干掉所有敌人。

●托格雷斯森林 近郊

干掉所有敌人，由于敌人都是机器，所以如果使用魔法攻击的话建议使用雷属性的魔法。

●外缘区域 北门

干掉门口的敌人后直接往右走进入下一个区域，出口处前的杂兵是会无限刷的。

●外缘区域 西侧台阶

这里的杂兵也是无限刷的，如果不是想刷级或者刷 SPP 点数的话直接进入下一个区域。

●外缘区域 正面台阶

干掉两个巨人之后就可以继续前进可，之后的杂兵也是无限刷。

●中枢区域 入口&中枢区域 动力室大门

途中的敌人无限刷，直奔目的地即可

●中枢区域 动力室

调查装置之后往回走回到动力室大门，不必管格雷姆，先往左走来到研究所。

●中枢区域 第一研究所

在房间里调查 3 个闪光点获得机密文件，由于这里的敌人干掉之后也不会有生命之源和道具掉落，建议拿完文件直接离开。从动力室大门往右边的楼梯进入样本保管所。

●中枢区域 样本保管所

干掉所有敌人。

●中枢区域 回廊

干掉敌人头目。

●中枢区域 资材放置处

干掉所有敌人。

●中枢区域 第二研究所

和第一研究所一样，这里的敌人干掉之后也不会有生命之源和道具掉落，调查房间里的 2 个闪光点获得机密文件。

●外缘区域 北门&外缘区域 西侧台阶

不必理会敌人，按照地图指示前进。

●外缘区域 正面台阶

调查通往中枢区域 入口的门口左侧地面，在锁定的情况下往上推摇杆即可将目标转移到闪光点。

●托格雷斯森林

干掉所有士兵后会出现头目。

三章 大规模破坏兵器的时代

去军令部第二作战科和暮雨对话，解锁合体技“三位一体”和实战演习。完成“与苍龙的共同战线”的话可以在主线之前提前解锁朱雀的飞空艇（可快速移动）。

目前可触发的事件

军令部第二作战科（朱雀士兵与托雷）、喷泉广场、飞空艇起降所、水晶馆（立花与久远）、后院（凯特与长椅，长椅是埃斯限定）、魔法局（蕾姆限定）、武装第六研究所、沙龙（卡尔拉和赤木）、正门

可进行的实战演习

奇扎亚佯攻作战、与苍龙的共同战线

到时间之后从大地图前往伊斯卡地区。

作战 伊斯卡潜入命令

●伊斯卡下水道 第九一区域&伊斯卡下水道 第九二区域

进入第九二区域调查左边的开关放水，对面有三个敌人。

●伊斯卡下水道 第九三区域

干掉所有敌人，往右边前进。

●伊斯卡下水道 动力区【东】

干掉所有敌人之后到上方调查装置。回到第九三区域之后直走。

●伊斯卡下水道 第九四区域&伊斯卡下水道 第九五区域

在第九四区域干掉敌人后先前往第九五区域，直走到尽头调查开关放水，然后前往左边的区域。

●伊斯卡下水道 动力区【南】

进入之后会出现几个敌人，调查装置之后又会出现一批敌人。回到伊斯卡下水道 第九四区域。

●伊斯卡下水道 第九四区域

之前调查开关之后这时候可以前往对面了，同时会出现一批敌人。

●伊斯卡下水道 第九六区域&伊斯卡下水道 第九七区域

沿路解决敌人。

●伊斯卡下水道 动力区【北】

解决完敌人之后调查装置，返回伊斯卡下水道 第九六区域。

●伊斯卡下水道 第九六区域

调查北边的门。

●伊斯卡下水道 第一三九区域

有遗留物终端和回复点。

●伊斯卡下水道 第一四二区域

需要在 25 分钟内完成任务，时间很充足。干掉敌人之后前进。

●伊斯卡下水道 第一四三区域

调查开关之后会不断涌出敌人。

●伊斯卡下水道 第一四六区域

来到尽头时会出现皇国兵。

●伊斯卡下水道 第一四七区域&伊斯卡下水道 第一四八区域

干掉所有敌人之后才能前进，道路比较狭窄所以多注意回避。

●伊斯卡下水道 第一四九区域

中途有一个回复点，干掉敌人头目即可。

●伊斯卡下水道 第一五一区域&伊斯卡下水道 第二七区域&伊斯卡下水道 第二八区域

干掉所有敌人之后前进。

●伊斯卡下水道 出口

干掉出口附近的头目即可结束战斗。

●伊斯卡 市区

门口有一个回复点。

●伊斯卡 皇国军司令部

干掉所有敌人之后 BOSS 就会出现。

完成魔法局的委托可以解锁“究极魔法 朱雀”。

目前可触发的事件

大厅、喷泉广场、飞空艇起降所、后院（奈因与长椅，长椅是埃斯限定）、军令部第二作战科、武装第六研究所、沙龙、魔法局、小餐厅（卡尔拉与杰克）、阳台（操作马奇纳或者蕾姆）

可进行的实战演习

朱雀方面军的崩溃、钟乳洞的战斗

作战日当天去 0 班教室与暮雨对话，然后前往伊斯卡地区的洛克尔与纳吉对话开始作战任务。

TIPS 在进行区域压制战时莫古琳会发布一些特别任务，完成之后可以获得特别的报酬。

作战 魔导机甲破坏指令

需要操作魔导机甲进行移动，在燃料用完之前前往皇都。

●开发栋 资材集聚地

如果不执著于完成 S.O. 任务的话可以考虑一路打过去。来到走廊尽头之后触发剧情，往回走在门口附近使用爬梯下去。

●下水道

一周目时需要注意一下的是这里的下水道一定几率会出现 LV99 的龙型魔物（困难模式下是 LV109），等级不够高的话建议绕道走。一路上按照地图提示走即可，这里的魔物是会无限出现的，日后可以用来刷 SPP 点数。

●研究栋 第16保管室

这里有遗留物终端和回复点。

●研究栋 构件仓库【1】

和开发栋 资材集聚地一样，不执著于完成 S.O. 任务的话可以考虑一路打过去，需要分别去三个研究室搞破坏，距离最近的就是感应器研究室。

●研究栋 感应器研究室

不想让杂兵出来的话就接下这里的 S.O. 任务，然后去破坏掉警报器，干掉研究员可以获得认证卡，调查电脑之后返回构件仓库【1】。

●研究栋 构件仓库【1】

上楼前往构件仓库【3】。

●研究栋 构件仓库【3】

按照地图标示来到平衡器研究室。

●研究栋 平衡器研究室

和之前一样，干掉研究员获得认证卡，不过这里的 S.O. 任务没有藏匿效果所以想要达成的话建议从左手边的入口进攻。

●研究栋 构件仓库【3】

按照地图提示前往构件仓库【2】。

●研究栋 构件仓库【2】

靠右边走来到装甲研究室。

●研究栋 装甲研究室

从左手边的入口进入可以在警报响起前干掉所有人，拿到认证卡之后调查电脑。

●研究栋 构件仓库【2】&研究栋 构件仓库【1】

回到构件仓库【1】进入地图标示的大门。

●研究栋 外围

有遗留物终端和回复点。

●研究栋 通道

剧情后干掉敌人。

●开发栋 钢机运输路

进门后往反方向走干掉敌人头目即可。

●开发栋 第61工厂

干掉所有敌人。

●开发栋 第68工厂

来到深处的房间干掉敌人的头目。

●开发栋 第21保管室

有遗留物终端和回复点。

●开发栋 钢机运输路【2】

如果身上没有带有复活效果的道具，建议换一个不常用的角色来当领队人员，来到道路尽头会触发剧情杀，等战斗结束后再换上常用角色。

●开发栋 第71工厂

把敌人消灭掉一定程度后头目就会出现。

●开发栋 第105工厂

干掉所有敌人。

●开发栋 警备用魔导机甲机库

有遗留物终端和回复点。

开门之后需要与魔导机甲进行战斗，两边的皇国兵会不断地坐上机甲，将他们干掉的话机甲就不会启动。战后还会有一波敌人，将头目干掉即可，要注意的是头目死的时候会自爆。战后会出现遗留物终端和回复点，建议换上远距离攻击型的角色。

●开发栋 第9机库

BOSS 战，队友比较容易死，要注意 BOSS 的敲打攻击，使用远距离角色时也要注意闪躲。莫古琳会提示玩家逃离通道或者进入通道，看准莫古琳的提示来行动就行了。

战后与鲁西对决，不过对方等级太高我们也打不过，如果不追求达成 S.O.S. 任务的话一路躲，当他使用光柱时躲到墙角就可以远离危机，等到剧情提示出来为止。

作战 雾中的袭击（二周目后出现）

二周目后在进入洛克尔与纳吉对话时选择“前往别的基地”即可开始作战。

需要操作魔导机甲进行移动，在燃料用完之前前往地图标示的位置。

●弗洛斯提基地 第14集聚地

干掉所有敌人。

●弗洛斯提基地 第15集聚地

干掉所有敌人。

●弗洛斯提基地 第18集聚地

干掉所有敌人。

●弗洛斯提基地 第21集聚地

干掉所有敌人之后头目出现。

●弗洛斯提基地 第24集聚地

干掉所有敌人之后头目出现。

●弗洛斯提基地 第28集聚地

途中有回复点，下楼梯之后浓雾散去，干掉所有敌人。

●弗洛斯提基地 第29集聚地

入口附近有回复点。

●弗洛斯提基地 第31集聚地

干掉所有敌人。

●弗洛斯提基地 第33集聚地

干掉所有敌人。

●弗洛斯提基地 中央聚地

有遗留物终端和回复点。

●皇国军司令部

干掉敌人头目，然后让托雷用狙击模式干掉远处的敌人。

四章 最后的女王、化为乌有

有 12 小时的活动时间，从阿玛尔达旅馆 来宾室出去之后就无法回来了。

目前可触发的事件

阿玛尔达旅馆 来宾室（3 个）、阿玛尔达旅馆、0709 地区（3 个）、0711 地区（3 个）、0714 地区（2 个）

用完时间后与门口的 NPC 对话自动进行剧情。

作战 帝都脱出作战

●阿玛尔达旅馆 前厅

干掉所有敌人。

●阿玛尔达旅馆 大厅

有遗留物终端和回复点。

●阿玛尔达旅馆前

干掉第一波敌人和出口前的头目。

●0709地区

干掉所有敌人

●0711地区

干掉第一波敌人和出口前的头目。

●0714地区

干掉第一波敌人和出口前的头目。

●0720地区

有遗留物终端和回复点。

●0722地区

干掉第一波敌人和出口前的头目。

●0723地区

干掉头目即可。

●0724地区

这时会出现新敌人“特殊者阿卡多”，这家伙动作比较迟钝，但是皮糙肉厚，一周目时建议有多远躲多远，它会跨地图进行追击，一周目时需要注意一下。

●0725地区

干掉头目即可。

●0726地区

干掉所有敌人。

●0727地区

干掉所有敌人，调查门之

TIPS 在飞空艇模式下击落空中的敌人可以获得基尔奖励。

后往回走。经由0726地区进入0728地区。

●0728地区

干掉头目拿到钥匙，回到0727地区调查门。

●0729地区

有遗留物终端和回复点。

●0730地区

在三分钟内干掉敌人头目后跑到列车顶上。

●帝都铁路 列车上

有遗留物终端和回复点。一路上干掉敌人后放下桥前进。

●3348地区

有遗留物终端和回复点。干掉所有敌人。

●3349地区

干掉第一波敌人和出口前的头目。

●3350地区

出现新敌人“金刚杵”，一周目比较难打，这里的过关方法是跑到挡路的卡车旁边，等敌人发射飞弹将卡车炸飞即可，重复两次就能进入下一个区域。

●A13大楼 大厅

等金刚杵爬到上方进行轰炸之后就能够继续前进了。

●A13大楼 1楼

有遗留物终端和回复点。

●A13大楼 2楼

干掉雪巨人。

●A13大楼 物资运入道路

干掉所有敌人。

●A13大楼 电梯大厅

干掉贝希摩斯和敌人头目，由于地方比较狭窄，建议战斗时多注意站位。

●A13大楼 天台

有遗留物终端和回复点。

●A13大楼 外侧台阶

干掉所有敌人之后金刚杵会出来捣乱，将其击退后继续前进。

●3352地区

干掉第一波敌人和出口前的头目。出口有回复点。

●3360地区

有遗留物终端和回复点，一周目MP上限不高或者MP回复药不足的情况下建议将操作角色换成远距离攻击角色。

正式与金刚杵对决，多注意对方的炮弹来进行闪避，尽量瞄准强击标记，等把它的HP打光之后它会瘫痪，这时候会出现必杀标记，将其干掉。

作战 停战下的作战（二周目后出现）

二周目后与皇国文官对话时选择“前往郊外”即可开始作战。

●内谢尔山 山道【1】&内谢尔山山道【2】

干掉所有敌人。

●内谢尔山 山道【3】

干掉所有敌人。

●内谢尔山 洞窟【1】

干掉所有敌人，冬贝利比较皮糙肉厚，不过掉落的“生命的提灯”是高难度战或者爬塔、刷北之回廊时的必需品，想要全完美游戏的话建议多在这里刷刷提灯。

●内谢尔山 洞窟【2】

干掉所有敌人。

●内谢尔山 山腰【1】

干掉所有敌人。

●内谢尔山 洞窟【4】

干掉所有敌人。

●皇国军通讯设施

干掉豪力。相当皮糙肉厚，比较有效的作战是操作远距离攻击型角色，让凯特装备停滞弹的技能，然后慢慢使用高输出的技能或者火属性魔法磨血，或者等豪力倒地之后看准时机抓强击标记，高难度下后者是比较有效的战法。

剧情后自动移动到旧洛力卡同盟领地 废屋。

目前可触发的事件

凯特、蒂丝、奎茵、辛柯

用完时间之后自动剧情。走出废屋后往地图标示的方向前往尤汗拉地区，路上注意那些LV99的敌人。

五章 第一次袭德卡会战

目前可触发的事件

后院、军令部第二作战科（马奇纳限定）、水晶馆、小餐厅（艾拉、卡尔拉和莫古利）、沙龙、阳台、飞空艇起降所（亮和林德）

可进行的实战演习

援护候补生、向国境进军、歼灭登陆部队

到时间之后去0组与暮雨对话开始主线作战。本战久违的地区压制战，本战没有什么特殊奖励，如果嫌麻烦的话可以选择不打。

走出大地图，往东边走开始作战。

作战 艾伊波夺回作战

胜利条件	占领“艾伊波”	失败条件	“朱雀军司令部”被占领

①占领第一阵地和第二阵地
②在一分半钟之内守住朱雀军司令部
③干掉费斯上校
④占领托古亚

⑤占领第四阵地和第五阵地，包抄艾伊波
⑥干掉费斯上校，占领艾伊波

马奇纳暂时离队。本次自由时间较长，建议各位至少将六个角色的等级练平均一些。

目前可触发的事件

后院、水晶馆、军令部第二作战科、喷水广场（朱雀兵和矢野）、飞空艇起降所（睦月和勤务兵）、正门、小餐厅、沙龙、阳台

可进行的实战演习

援护候补生、向国境进军、歼灭登陆部队、费斯大佐的蜂起

到时间之后去飞空艇起降所触发剧情。这次战斗要分成两队人来进行作战，首先要选择前往白虎方的队员，然后选择前往青龙方的队员，建议每队至少有一个远距离攻击型的角色。建议将主力放在青龙方，因为这一方的队员会在战后与白虎方汇合。

作战 裘德卡会战

●飞空艇·秋霜 甲板

使用旁边的炮台在限定时间内将空中的龙打掉，之后在甲板上与龙进行战斗，战后继续用炮台打龙。之后五星龙会出现，如果想完成S.O.任务的话就一直躲攻击就行了。将它的第一条HP打掉就能继续剧情。

●迫降地点

有遗留物终端和回复点。

●冰之道【1】

干掉所有敌人。

●冰之道【2】

干掉第一波敌人和敌人的头目。

●冰之道【3】

干掉所有敌人。

●冰之道【4】

一周目时尽量别靠近，直奔目的地即可。

●朱雀军 临时指挥部

干掉敌人的头目，在出口和纳吉对话。继续往前走有遗留物终端和回复点。

●前往夕云之路【1】

干掉所有敌人。

●前往夕云之路【2】

干掉敌人头目，在出口有回复点。

●大冰原

干掉所有敌人。

●夕云 坠落现场

有遗留物终端和回复点。

●夕云 舰内

干掉所有敌人，瞄准龙背上的龙骑士山楂，在一分钟内前往朱雀军 防卫地点【中央】。

●朱雀军 防卫地点【中央】

干掉所有敌人，瞄准龙背上的龙骑士山楂，在一分钟内前往朱雀军 防卫地点【南侧】。

●朱雀军 防卫地点【南侧】

干掉所有敌人，瞄准龙背上的龙骑士山楂，在一分钟内前往朱雀军 防卫地点【西侧】。

●朱雀军 防卫地点【西侧】

干掉所有敌人，瞄准龙背上的龙骑士山楂，在一分钟内前往朱雀军 防卫地点【东侧】。

●朱雀军 防卫地点【东侧】

干掉所有敌人，瞄准龙背上的龙骑士山楂。沿路返回朱雀军临时指挥部。

●大冰原

干掉飞龙，比较快的方法是直接用远距离攻击型的角色打龙背上的龙骑士山楂。

●青龙飞空艇 靠岸地点

有遗留物终端和回复点。往前走触发剧情。

●青龙飞空艇 第一层

干掉所有敌人，往右边走进入第二层。

●青龙飞空艇 第二层

干掉所有敌人，中途看到地上有个闪光点时一边闪避一边移动，青龙人直接从地上冒出来的话会直接把角色给秒杀掉，往右边走进入第三层。

●青龙飞空艇 第三层

干掉所有敌人，往右边走进入第三层。

●青龙飞空艇 最下层

往前走触发剧情，干掉所有敌人，要小心别被敌人抓住。

●朱雀军 临时指挥部

有遗留物终端和回复点。跟着纳吉前进。

●崩坏云层

干掉所有敌人。

●逃生艇停泊处

干掉所有敌人。战后出现有遗留物终端和回复点。

●黑暗的冰原

如果不执著于完成S.O.任务的话可以直接让星姬把所有人一掌拍死然后剧情强制召唤巴哈姆特来打。

作战 作战名【东风】（二周目后出现）

在飞空艇起降选择“前往孔科尔迪亚国境”即可开始作战。由于这里的敌人很多都是魔兽类的，而且攻击很多都附带DEBUFF状态效果，所以战前建议多装备一些抗状态的饰品。

●国境的山道【1】

干掉所有敌人。

●国境的山道【2】

干掉所有敌人。

●国境的山道【3】

干掉所有敌人。

●国境的山道【4】

干掉所有敌人，道路比较狭窄，如果没有装备躲避的话要小心一下翼龙的攻击。

●国境的山道【5】

干掉所有敌人。

●国境的山道【6】

右边有回复点。

●朱苍回廊 1层 外壁通道

干掉所有敌人。

●朱苍回廊 2层 内部通道【东】

干掉所有敌人。

●朱苍回廊 2层 内部通道【西】

干掉所有敌人。

●朱苍回廊 3层 外壁通道【东】

干掉所有敌人。需要注意的是这里的粘稠系敌人会钻入地下来快速移动。

●朱苍回廊 3层 外壁通道

干掉暴雷龙，尽量与其保持距离采取远距离攻击是最好的办法，由于它会控制天候所以要注意各种DEBUFF状态。

●朱苍回廊 3层 外壁通道【西】

走廊尽头有回复点。

●朱苍回廊 4层 内部通道【西】

干掉所有敌人。

●朱苍回廊 3层 内部通道

干掉所有敌人。

●朱苍回廊 4层 内部通道【东】

干掉所有敌人。

●朱苍回廊 5层 外壁通道

干掉所有敌人。

●朱苍回廊 6层 内部通道【西】

干掉所有敌人。

●朱苍回廊 6层 内部通道【东】

干掉所有敌人，在地图右下角有回复点。

●朱苍回廊 6层 内部通道【西】&朱苍回廊 7层 外壁通道【西】

干掉所有敌人。

●朱苍回廊 7层 外壁通道【东】

干掉所有敌人。

●朱苍回廊 8层 内部通道

干掉所有敌人，尽头有回复点。

●朱苍回廊 国境之桥

一边躲避空中的攻击一边前进。

●朱苍回廊 最上层

把龙背上的木叶干掉即可，如果是操作远距离攻击类的角色打起来会比较轻松。

六章 死之大地 卡里亚的决断

作战 大桥突入作战

●朱雀军 出击据点

出口有遗留物终端，和莫古琳对话可以进行模拟战斗，和勤务兵或立花对话可以进行补给。和暮雨对话开始作战，这时候可以将青龙方的五个队员带回来，由于对方有水晶干扰器，所以蕾姆无法使用魔法。

●朱雀军 最终防线&朱雀军 第二防线

干掉所有敌人。

●朱雀军 第一防线

干掉所有敌人，不执著于S.O.任务的话直接在后方用远距离攻击型角色来打。

●国境平原

有遗留物终端和回复点。

●朱雀军 阵地原址

干掉敌人头目。

●大桥 东岸

干掉所有敌人之后敌人头目会出现。

●大桥

干掉所有敌人，远距离攻击型角色比较能派得上用场，因为很多敌人都是在远处，中间有回复点，最后会出现敌人头目。干掉后最后会出现遗留物终端和回复点。之后要分成两队来进行战斗，建议留一个远距离攻击型角色，因为之后会遇上飞行型的魔导机器，分出来的那个角色需要一个人战斗，所以建议用玩家自己耍得最顺手的那位。

●大桥 东岸

干掉所有敌人，如果使用的是远距离攻击型角色的话可以站在栏杆后面召唤坚壁来原地不动站着打。敌人打倒一定程度之后头目就会出现。

●大桥 西岸

把敌人头目干掉即可，之后队伍汇合。剧情后出现遗留物终端和回复点。

●皇国军 要塞地带【1】

干掉所有敌人。

●皇国军 要塞地带【2】

干掉所有敌人。

●皇国军 第六八〇航空基地【1】

撑两分钟，干掉所有敌人。

●皇国军 野战重炮阵地

有遗留物终端和回复点。

●皇国军 炮兵队机关区

魔导兵器，最后出现敌人头目。干掉头目之后要求在八分钟内逃离至指定地点，路上的敌人可以打也可以不打，如果想刷S评价的话最好速战速决。

●皇国军 野战重炮阵地&皇国军 第六八〇航空基地【1】&皇国军 要塞地带【2】&皇国军 要塞地带【1】

干掉所有敌人。

●大桥 西岸

有遗留物终端和回复点，之后是BOSS战。

●大桥

一般攻击对吉尔加美什产生不了作用，只能瞄准强击标记和必杀标记来攻击。

作战 最终防线（二周目后出现）

在与暮雨对话选择“与艾莉西亚取得联络”即可开始作战。

●国境平原&朱雀军 第二防线【中央】

需要在20分钟内守住防线。

约剩余19分30秒时敌人会随机出现在某一地区。

●朱雀军 驻屯地【北端】

约剩余17分00秒时敌人会在这里出现。

约剩余14分45秒时敌人会随机出现在某一地区。

●朱雀军 驻屯地【南端】

约剩余12分30秒时敌人会在这里出现。

约剩余10分00秒时敌人会随机出现在某一地区。

约剩余5分45秒时敌人会随机出现在某一地区。

●朱雀军 第二防线【中央】

约剩余2分45秒时敌人会随机出现在某一地区。

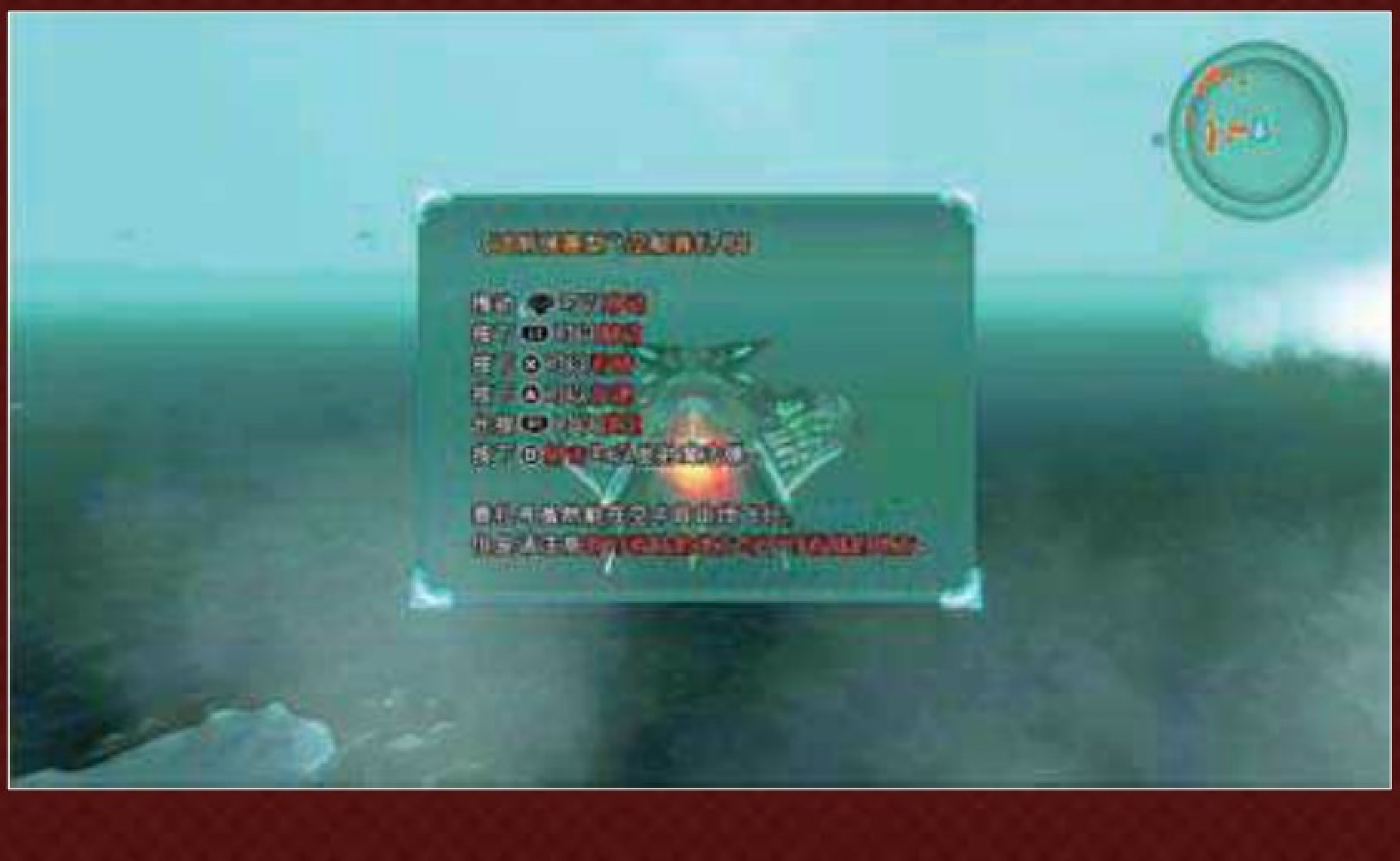
●直至深渊的黑暗

打败出现的敌人，撑3分钟或者打倒朱雀之暗，只有在我方士兵丧命与敌人之手时朱雀之暗才会出现。

七章 水晶的兴亡～无尽的战争

马奇纳归队。

这时候如果等级足够的话可以去拿飞空艇。依次完成实战演习“机密文件获得作战”、“侦查皇国军的动向”、“决战之地【阿兹尔】”、“俘虏救出战”后，经由塞特美地区的中央南部山洞进入西内谢尔地区，继续往南走进入毁灭的瓦伊尔之地，一路骑陆行鸟避开在地图上徘徊的贝爷（如果没有好用的陆行鸟的话就去买四个传送石，碰上贝爷就马上用），来到最南端的静寂洞窟。将里面的敌人全部干掉并启动各个房间的装置之后就能够拿到飞空艇了，在学校的飞空艇起降所里也能够自由使用我们自己的飞空艇。一周目时拿到飞空艇的话在二周目一开始就能用，不过飞空艇只能降落在朱雀占领的区域里。



目前可触发的事件

0 组教室、后院（马奇纳和墓地）、走廊（只有在之前全部触发过纳吉的事件并完成了他的委托才会出现）、古旧水晶馆、水晶馆、正门、飞空艇起降所、军令部第二作战科、武装第六研究所（只有在之前全部触发过林德的事件并完成了他的委托才会出现）、沙龙

可进行的实战演习

机密文件获得作战、侦查皇国军的动向、决战之地【阿兹尔】、俘虏救出作战、罗萨拿撤退战、【屠龙者】作战、阻止敌军的奇袭、密林中的战龙部队

从大地图前往莱洛奇州开始地区压制战。

作战 王国最后之日

①击退大空龙
②占领沙卡拉
③干掉大空龙
④占领第三、第四阵地
⑤占领莱洛奇
⑥前往王都

目前可触发的事件

0 组教室（冬贝利和蒂丝）、后院（埃斯和墓地）、走廊（只有在之前全部触发过久远的事件并完成了他的委托才会出现）、飞空艇起降所、武装第六研究所、沙龙、小餐厅（只有在之前全部触发过卡尔拉的事件并完成了他的委托才会出现）

可进行的实战演习

机密文件获得作战、侦查皇国军的动向、决战之地【阿兹尔】、俘虏救出作战、来自王国的投靠者、最后的皇国据点、亚密特压制战、歼灭龙之巢

在作战日当天去军令部与军令部部长对话，回到 0 组教室，走出大门之后马奇纳永久离队，从飞空艇起降所前往目的地。

作战 帝都攻坚作战

干掉BOSS即可，BOSS动作速度很快，而且魔法耐性很高，战斗时别太贪刀。

作战 马奇纳的战斗（二周目后出现）

在飞空艇起降所对话选择“马奇纳去了哪儿了……？”即可开始作战。无法使用魔法和特殊装备，可操作角色只有马奇纳一人，不过马奇纳的能力会大幅增强。

●阿玛尔达旅馆前&德雷克大街【1】
干掉所有敌人。
●德雷克大街【2】
干掉所有敌人。
●2701地区
干掉格雷姆。
●2695地区
干掉所有敌人。
●2551地区
干掉所有敌人。
●2677地区
干掉所有敌人。
●2547地区
直奔出口即可。
●2722地区
干掉所有敌人。
●德雷克大街【3】
干掉所有敌人。
●2449地区
在受到 2000 以内伤害的前提下干掉格雷姆。
●总督府
对战吉尔伽美什，和之前一样，只能靠抓强击标记才能对他造成攻击。

战后步行（或者骑陆行鸟）回朱雀。

最终章 名为菲尼斯的判决

蕾姆永久离队。

广场的战斗之后敌人消失，回到 0 组教室，往前走继续出发剧情，之后去军令部去纳吉对话，去大厅与朱雀武官对话，再回去与纳吉对话，之后去 0 组和奎茵对话。星姬来到大厅，与她对话开始最终战。

目前可触发的事件

0 组教室、军令部第二作战科（勤务兵、睦月和林德，如果如果之前睦月和林德加入 0 班的话就不会出现）、水晶馆（卡尔拉和久远，如果之前两人加入 0 班的话就不会出现）

万魔殿

●万魔殿 加冕的宫殿
需要分两个小队来分头行动，建议每队留一个远程、一个近战和一个主力魔法的角色。左右有两扇门，一队进入其中一边之后，另一队只能往另一边走。

这里的敌人等级都是以队伍全员的平均等级来算的。在打倒露露萨斯的战士之后需要马上把它们的生命之源拔出来，否则它们会一直复活。

●罪过的宫殿（右边的门）

需要在 10 分钟内干掉所有敌人。

●罪过的宫殿（左边的门）

撑过 2 分 13 秒。

●暗示的走廊（右边）&默示的走廊（右边）

使用攻击点亮四个烛台，然后干掉倒露露萨斯的战士和墙上的四个眼睛。

●宿缘的间隙（右边）&启示的走廊（右边）

走到门前切换到另一边。

●暗示的走廊（左边）&默示的走廊（左边）

让操作角色无伤通过两次走廊，一路闪避过去就行了。

●宿缘的间隙（左边）&启示的走廊（左边）

在门前与之前的队伍汇合。干掉突然出现的铁巨人，将它的 HP 打掉之后无法立刻打死它，只有在它的攻击后出现必杀标记时才能将其干掉。

●万象之间

出门时出现选项，选择“成为鲁西拯救朱雀”的话就会进入与露露萨斯的战士们的永无止境的战斗之中，被干掉之后解锁一个影像，如果要继续玩的话就选择“作为人类生存下去”。剧情后在房间中间有遗留物终端。

●预示的走廊

要在 10 分钟内收集 7 个生命之源。最短的路线是右、左、右、上、左，沿路将敌人都干掉。

●暗示的走廊

依然是分成两边前进。

●显示的走廊（左边的门）

使用操作角色只用魔法攻击干掉所有敌人。

●呈现的走廊（右边的门）

干掉所有的敌人，需要注意的是站在冒红光的地板上会不断掉 HP，只能不断闪避来进行移动。

●默示的走廊（左边）&圆舞的宫殿（左边）

使用操作角色只用物理攻击干掉所有敌人。

●宿缘的间隙（左边）&启示的走廊（左边）

走到门前切换到另一边。

●默示的走廊（右边）&圆舞的宫殿（右边）

破坏周围的四根圆柱，让有火焰的通路正对着出口。建议先解决魔方，然后解决露露萨斯的战士。打掉三根圆柱，留下靠近纹章的拿一根，等火焰移动到纹章所在的位置时打掉最后一根圆柱。

●宿缘的间隙（右边）&启示的走廊（右边）

在门前与之前的队伍汇合，干掉突然出现的贝希摩斯。

●生命之间

房间中间有遗留物终端。

●垂示的走廊

干掉所有的敌人。

●灭尽之门

房间中间有遗留物终端。需要进入四个门分别打一场 BOSS 战。

●灭尽的拜殿【1】

消灭所有敌人。第一张地图需要在至少有一个 NPC 幸存的情况下消灭所有敌人。

●灭尽的拜殿【2】

消灭所有敌人。第一张地图里要在操作角色存活的情况下干掉所有敌人。

●灭尽的拜殿【3】

对战吉尔伽美什，一个人出战会比较方便，建议用装上了防御魔法“躲避”的埃斯或者时装备了技能“梦幻斗舞”的艾特。

●灭尽的拜殿【4】

消灭所有敌人。第一个地图的敌人是隐匿状态，用锁定来瞄准就行了。

●灭尽之门

打过四个门之后就能继续前进了。

●再生的螺旋

在被水淹没前爬到顶层，来到顶层时全员强制死亡。

●万魔殿 降神殿

走路会变得很慢，HP 是无法回复的，走到尽头就行了，在水晶下可以捡到两个辉石。

来到下一个区域，有一个遗留物终端。这里的遗留物终端是这个迷宫的最后一个终端，建议把自己中意的角色换下去，换上其他角色作为主攻。

●神圣的领域

让所有的人去送死，最后一个死的角色在剧情时会有台词变化，建议将中意的角色留到最后。

剧情之后全员复活，一次只能上场一个人，战斗的方法是当希德身上出现强击标记时攻击他，然后将其中一个部位的生命之源拔出来，之后换另一个人上，重复 12 次。全员不会死亡，MP 上限也升到了最高，可以说是剧情杀。

二周目追加“噩梦”难度，解锁影像“TYPE NEXT”，新的主题曲收录在“TYPE NEXT”里。

周目继承

通关后下一周目将会继承所有角色的等级、技能、魔法、道具（除了部分重要道具之外）、武器、饰品、生命之源、陆行鸟等，在朱雀里已观看过的事件都会以“√”的标记表示出来，再次观看时不会消耗时间，卡兹萨、艾米娜和卡尔拉的事件除外，这三人的事件不管几个周目都是会消耗时间的。如果上一周目拿到了飞空艇的话，下一周目一开始就能够驾驶飞空艇。

朱雀之暗刷钱法

前提条件是二周目，并且获得了飞空艇。

在二周目通关“作战 最终防线”之后，在平时的战斗（野外或者作战里）里获得了 500 个左右生命之魂后朱雀之暗就会出现，在大地图里使用飞空艇后就会发现天空一片黑暗，右上角的地图会标示出朱雀之暗的位置，需要注意的是如果对比度太低会看不到朱雀之暗的位置，这时候可以通过菜单的调节亮度，把亮度提升至最高就能看到空中的朱雀之暗。将飞空艇开至朱雀之暗的后方，然后一边慢慢接近朱雀之暗，一边锁定它进行炮击，直至左上角和左下角出现集中判定和 GIL 获得提示时为止，提示出现后不断锁定射击，直到基尔达到上限的 99999999 为止，从此就能过上有钱人的日子了。

调整主机时间练级法

由于本作从掌机版转变成了主机版，一次性要练 14 个角色很容易让玩家们打退堂鼓，不过主机版也有主机版的练级优势，那就是利用调整主机时间来刷级。

首先得先把进度玩到第二章的第二次自由时间，然后和斗技场右边的教官对话开始秘密特训，存档之后按下 PS 键返回桌面，到 PS4 的系统设置里将时间调整至一年后，

然后返回游戏读档，就能够发现角色一次性升了好几级，重复约 40 分钟就能够升满一个角色。考虑到最终章的设置，建议将六个玩家自己认为易上手的角色等级刷高一些。

全实战演习

实战演习 伊斯卡潜入命令

●奇扎亚镇 后门

干掉所有敌人。

●奇扎亚镇 南广场

干掉所有敌人。

●奇扎亚镇 南侧道路

在入口处干掉所有敌人之后来到最深处会遇到敌人头目，只有在它使用近身时才会出现强击标记，但是高难度时如果防御力不高的话建议还是采取远攻的形式，近身攻击很有可能会秒掉防御力低的操作角色。

实战演习 与苍龙的共同战线

由于无法使用魔法和特殊装备所以建议将主力输出换成远攻型的角色。

●米可 市区【1】&米可 广场【1】

需要前往三个地区调查装置，前后顺序可以自由选择。

●米可 市区【3】

干掉所有敌人。

●米可 市区【4】

干掉中央的头目。

●米可 市区【5】

干掉护卫装置的敌人之后调查装置，待在圆圈里等到莫古琳提示装置启动完毕为止即可。

●米可 市区【4】&米可 市区【6】&米可 广场【2】

干掉所有敌人。

●米可 市区【6】

和市区【5】时一样，调查完装置后待在圆圈里等待装置启动。

●米可 市区【8】&米可 市区【2】

干掉所有敌人。

●米可 市区【9】

启动装置后敌人的头目就会出现，将其干掉即可。

●米可 市区【2】

干掉所有敌人之后头目就会出现。

●米可 广场【2】

干掉敌人头目。

●米可 市区【2】&米可 广场【1】

干掉敌人头目。

实战演习 朱雀方面军的崩溃

胜利条件	占领“灵博斯”	失败条件	“伊斯卡”被占领

①干掉中型舰载艇和自动炮台，在半分钟内守住第一阵地。
②进攻洛克尔。
③干掉两架中型舰载艇，占领第三阵地。
④进攻灵博斯。

实战演习 钟乳洞的战斗

●洛克尔钟乳洞【1】&洛克尔钟乳洞【2】

干掉所有敌人。

●洛克尔钟乳洞【3】

干掉所有敌人。

●洛克尔钟乳洞【4】

干掉所有敌人。

●洛克尔钟乳洞【5】

干掉所有敌人。

●洛克尔钟乳洞【7】

干掉敌人头目。

●洛克尔钟乳洞 最深区域

调查装置。

●洛克尔钟乳洞【7】&洛克尔钟乳洞【5】&洛克尔钟乳洞【4】&洛克尔钟乳洞【3】&洛克尔钟乳洞【2】&洛克尔钟乳洞【1】

沿路会不断涌出敌人，想练级的话可以刷刷，直奔出口即可完成任务。

实战演习 援护候补生

●梅洛埃 市区【1】&梅洛埃 广场【1】

干掉敌人头目，需要到地图所示的三个地点，顺序可以自由选择。需要注意的是如果拖太长时间的话有可能会让 NPC 自己把三个地点的头目干掉，如果想要完成 S.O.S. 任务或者刷生命之源的话就得动作快一点。

●梅洛埃 市区【3】

由于这里的敌人刷起来需要来回跑，嫌麻烦想要赶进度的话可以直接无视。

●梅洛埃 市区【4】

干掉所有的敌人。

●梅洛埃 广场【2】

干掉敌人的头目。

●梅洛埃 市区【4】&梅洛埃 市区【7】

干掉所有的敌人。

●梅洛埃 广场【3】

干掉敌人的头目。

●梅洛埃 广场【5】

干掉所有的敌人。

●梅洛埃 广场【6】

干掉敌人头目。

●梅洛埃 广场【5】&梅洛埃 广场【3】&梅洛埃 市区【6】

干掉所有的敌人。

●梅洛埃 市区【5】

干掉所有的敌人。

●梅洛埃 广场【4】

干掉敌人头目。

●梅洛埃 市区【1】&梅洛埃 广场【1】

干掉所有敌人。

●梅洛埃 市区【3】

干掉所有敌人。这次的杂兵刷新规律和之前来的时候不一样，打起来比较轻松。

●梅洛埃 市区【4】

调查炸弹，然后站在圆圈里等待一段时间之后炸弹自动解除。

●梅洛埃 市区【7】

这里的敌人刷新频率较慢，如果不想刷的话可以直接无视。

●梅洛埃 广场【3】

干掉所有敌人。

●梅洛埃 广场【5】

干掉所有敌人。

●梅洛埃 市区【8】

调查炸弹，然后站在圆圈里等待一段时间之后炸弹自动解除。在解除炸弹之前建议先将枪另一边的敌人给干掉。

●梅洛埃 广场【5】&梅洛埃 广场【3】&>梅洛埃 市区【6】

干掉所有敌人。

●梅洛埃 市区【5】

干掉所有敌人。

●梅洛埃 市区【2】

调查炸弹，然后站在圆圈里等待一段时间之后炸弹自动解除。

●梅洛埃 广场【1】&梅洛埃 露皮纳斯花园

入口有一个回复点，在十分钟内解决敌人头目，将杂兵消灭至一定程度之后敌人头目就会出现。

实战演习 向国境进军

胜利条件	占领“力拿温”	失败条件	“梅洛埃”被占领

①解决自动炮台，占领第一阵地。

②解决中型舰载艇和自动炮台，占领第二阵地，在限定时间内守住第二阵地。

③占领阿雷利昂。

④将空中舰艇击退，如果等级不足或者伤害输出不够的话第一阵地和第三阵地很有可能会被占领，之后尽量守住第二阵地和阿雷利昂。

等敌人逃走之后重新将第三阵地再打下来。只要确保第三阵地平安的话梅洛埃就不会有事，同时要兼顾第四阵地的占领情况，将部队带领到力拿温前，之后专注第三阵地的防守工作。

⑤占领力拿温。

实战演习 歼灭登陆部队

●索托斯海岸

干掉所有敌人之后会有一批大型的敌人从海里冒出来，将他们干掉即可完成演习。

实战演习 费斯大佐的蜂起

●托古亚 市区【1】&托古亚 市区【2】

干掉所有敌人。

●托古亚 广场【1】

打掉头目一部分HP之后目标移动。

●托古亚 市区【3】&托古亚 市区【4】&托古亚 市区【5】

由于目前出现的敌人打死后都不会有生命之源掉落，所以建议直奔目的地。

●托古亚 尼西奇基桥

干掉头目触发剧情，地图里开始出现士兵。

●托古亚 王国军占领据点

5分钟内承受住敌人的攻击。

实战演习 罗萨拿撤退战

●罗萨拿 市区【1】

干掉所有翼龙。

●罗萨拿 市区【2】

干掉所有敌人。

●罗萨拿 市区【3】

干掉所有敌人。

●罗萨拿 市区【4】

3分钟内守住防线，用装备了范围类魔法或者能远距离攻击的角色来打会比较好打。

●罗萨拿 市区【5】

入口有回复点，干掉所有敌人。

●罗萨拿 市区【6】

干掉所有豪雪。

●罗萨拿 广场

干掉敌人头目。

●罗萨拿 市区【7】

干掉所有敌人。

●罗萨拿 市区【8】

5分钟内守住防线，在后半段会有翼龙出现。

●罗萨拿 通往郊外的道路

右边有回复点。

●奈落的沼泽

支撑5分钟，每批刷新会有2只青龙人和1个龙骑士，打龙骑士时只要把龙背上的骑兵打倒就行了。

实战演习【屠龙者】作战

胜利条件	占领“拉玛”	失败条件	“朱雀军司令部”被占领

①占领第三阵地，然后在1分钟内守住朱雀军司令部，成功后获得指挥权，占领第一阵地。

②击退飞龙，协助我军占领第四阵地。

③占领罗萨拿。

④击退飞龙，占领第五阵地。

⑤占领拉玛。

实战演习 阻止敌军的奇袭

●米可海岸 岸壁

如果伤害输出不够或者队伍里没有主攻冰魔法的队友的话，拖一段时间会自动切换场景。

●米可海岸 岩石

干掉敌人头目。

●米可海岸 海岸线

干掉所有敌人。

●米可海岸 岩石的阴影处

干掉敌人头目。

实战演习 密林中的战龙部队

●迷途森林 入口

以菜单小地图的方向为准，按照上、下、下、右、左、右的顺序走即可。

●迷途森林 出口

干掉敌人头目。

实战演习 机密文件获得作战

●亚美特镇 小巷

干掉所有敌人，目标对象逃掉也不碍事。

●亚美特镇 废楼 天台

干掉所有敌人。

●亚美特镇 废楼 内部

干掉所有敌人。

实战演习 侦查皇国军的动向

●库莉茱弗矿山 登山口

干掉所有敌人。

●库莉茱弗山道【1】

干掉所有敌人，在朱雀兵的尸体旁捡取“卡片型钥匙”。

●库莉茱弗山道【2】

干掉所有敌人。

●库莉茱弗矿山 钟乳洞【1】

捡取“卡片型钥匙”。

●库莉茱弗山道【2】

在出口使用“卡片型钥匙”开门。

●库莉茱弗矿山 第1大门

干掉所有敌人。

●库莉茱弗山道【3】

干掉所有敌人。

●库莉茱弗山道【4】

干掉所有敌人。

●库莉茱弗矿山 第2大门

在出口使用“卡片型钥匙”开门，中途有回复点。

●库莉茱弗矿山 采掘现场

干掉所有敌人，在出口使用“卡片型钥匙”开门。

●库莉茱弗山道【5】

需要在10分钟内抵达库莉茱弗山道【8】。

干掉所有敌人。

●库莉茱弗山道【6】

干掉所有敌人。

●库莉茱弗山道【7】

干掉所有敌人。

●库莉茱弗矿山 第3大门

干掉所有敌人，在出口使用“卡片型钥匙”开门。

●库莉茱弗山道【8】

途中有回复点。

●库莉茱弗矿山 物质集聚地

干掉所有敌人。后半段会出现雪巨人，建议换成能使用冰属性以外属性魔法的角色来打。

实战演习 决战之地【阿兹尔】

胜利条件	占领“阿兹尔”	失败条件	“朱雀军司令部”被占领

①建议选择远程攻击型角色或者主攻魔法的角色。干掉中型舰载艇和自动炮台，占领莫利纳。

②干掉两艘中型舰载艇和自动炮台，在1分钟内守卫莫利纳，获得指挥权，占领第三阵地。

③占领亚维。

④占领第三阵地。

⑤占领第三阵地指挥者自警队出动，同时能够指挥出云队，按下△+○（X+Y）就能够将出云队呼唤到玩家所在的地点进行攻击。让自警队攻击出云队之后，离开到更远的距离呼叫出云队，将自警队从高台上引下来，重复数次之后即可将其干掉。

⑥占领阿兹尔。

实战演习 俘虏救出作战

●巴兹镇 大路

干掉所有敌人。

●巴兹镇 死路

干掉所有敌人。

实战演习 来自王国的投靠者

●艾古丽特山 近山脚

干掉所有敌人。

●艾古丽特山 半山腰

干掉所有敌人。

●艾古丽特山 近山顶

干掉敌人头目。如果目标存活的话能够拿到一个饰品奖励。

●艾古丽特山 半山腰

干掉所有敌人。

●艾古丽特山 近山脚

干掉敌人头目。

实战演习 最后的皇国据点

●盖贝尔基地 377地区

干掉所有敌人。

●盖贝尔基地 368地区

干掉所有敌人。

●盖贝尔基地 352地区

干掉所有敌人。

●盖贝尔基地 350地区

干掉所有敌人。

●盖贝尔基地 344地区

干掉所有敌人。

●盖贝尔基地 332地区

左边有回复点，干掉所有敌人。

●盖贝尔基地 299地区

干掉所有敌人。

●盖贝尔基地 251地区

中间有回复点，干掉所有敌人。

●盖贝尔基地 249地区

右边有回复点。

●盖贝尔基地 218地区

干掉敌人头目。

●盖贝尔基地 368地区&盖贝尔基地 251地区

无法使用魔法和道具来回复HP，建议换上主物攻的队员。干掉所有敌人。

●盖贝尔基地 299地区

将费斯上校的HP削减至一定程度或者经过三分钟之后费斯上校逃离。

●盖贝尔基地 332地区

干掉所有敌人。

●盖贝尔基地 344地区

干掉所有敌人。

●盖贝尔基地 350地区

干掉所有敌人。

●盖贝尔基地 249地区

干掉所有敌人。

●盖贝尔基地 218地区

干掉费斯上校。

实战演习 亚密特压制战

●亚密特镇【1】

干掉历山。

●亚密特镇【2】

干掉豪雪。

●亚密特镇【3】

干掉翼龙。左边小道尽头有回复点。

●亚密特镇【4】

干掉爆雷龙。

●亚密特镇【5】

干掉天龙。

●亚密特镇【6】

干掉轰天。

实战演习 歼灭龙之巢

●神龙圣域 希拉恰断崖&希拉恰断崖 1层

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 1层【1】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 2层【1】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 2层【2】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 2层【2】

这里的地图自带中毒效果，要注意回血。干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 2层【1】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 3层【1】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 3层【1】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 3层【2】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 3层【2】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 3层【1】&希拉恰断崖 4层【1】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 4层【2】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 4层【3】

这里的地图自带中毒效果。干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 4层【3】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 4层【2】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 4层【1】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 5层【1】

桥旁边有回复点，干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 5层【1】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 5层【2】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 5层【2】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 5层【3】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 5层【2】&希拉恰断崖内部 5层【1】&希拉恰断崖 6层【1】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 6层【2】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 6层【3】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 6层【4】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 6层【3】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 6层【2】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 6层【1】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 7层【1】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 7层【1】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 7层【2】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 7层【2】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 7层【1】

出口处有回复点。

●希拉恰断崖 8层【1】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 8层【2】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 8层【2】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 8层【1】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 9层【1】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 9层【2】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 9层【3】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖内部 9层【3】

干掉所有敌人。

●希拉恰断崖 9层【5】

干掉所有敌人。

●裘姆丹吊桥&龙之巢

干掉龙蛋，期间周围的龙会无限刷出来，建议使用有持续攻击效果的魔法和技能来打，高难度下建议提前吃一个复活药以防万一。

奖杯/成就攻略

奖杯总数	50	铜杯	38	银杯	9	金杯	2	白金	1

PS4版	
白金难度	3/10
白金所需时间	20～30小时
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

XOne版	
成就数量	49/1000点
难度	3/10
在线成就点数	无
全成就所需时间	20～30小时
有无会错过的成就	有
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

目标成为阿基托之人 白金
解锁条件 获得该奖杯以外的所有奖杯。

开战之日 15点 /
解锁条件 完成一章，剧情奖杯。

反击的狼烟 15点 /
解锁条件 完成二章，剧情奖杯。

入侵帝都 15点 /
解锁条件 完成三章，剧情奖杯。

伪造的罪状 / 不实的指控 15点 /
解锁条件 完成四章，剧情奖杯。

空中的胜利 15点 /
解锁条件 完成五章，剧情奖杯。

禁断的军神 15点 /
解锁条件 完成六章，剧情奖杯。

皇国战败 / 皇国败北 15点 /
解锁条件 完成七章，剧情奖杯。

螺旋的终结 / 螺旋的终焉 80点 /
解锁条件 完成最终章，剧情奖杯。

一骑当千之证 / 以一挡千之证 80点 /
解锁条件 在全队伍人员可参战的情况下只让一人出战，并只用一个角色完成一次作战任务（压制战除外）。

孤军奋战之证 30点 /
解锁条件 在全队伍人员可参战的情况下只让两人出战，并只用两个角色完成一次作战任务（压制战除外）。

少数精锐之证 15点 /
解锁条件 在全队伍人员可参战的情况下只让三至六人出战（压制战除外）。

解锁方法 上面三个奖杯/成就解锁最快的方法就是打第七章的“作战 帝都攻坚作战”，只有一场战斗，敌人也只有1人，又正好是能够全员参战的。

最高评价之证 / 最高阶级之证 15点 /
解锁条件 获得一次S评价。

无损之证 / 毫无伤亡之证 30点 /
解锁条件 在没有队友死亡的情况下完成一次作战任务。

解锁方法 如果没有信心的话在后期获得了不死鸟系列的回复品或者生命灯火后打第七章的“作战 帝都攻坚作战”开始时给每人吃一个。

生命之源的谜团 / 幻能之证 15点 /
解锁条件 获得了100个生命之源。

生命之源的秘密 / 幻能的秘密 15点 /
解锁条件 获得了500个生命之源。

解放军神之人 15点 /
解锁条件 首次解放了任意1个军神。

集结军神之人 / 召集军神之人 15点 /
解锁条件 解放了6个军神。

解锁方法 除了剧情里必定获得的之外，其他的军神可以通过完成实战演习或者二周目走另外一条战斗主线获得，两个周目的作战和实战演习全程打普通难度的话肯定能凑齐6个。

致命的诀窍 15点 /
解锁条件 用必杀标记击破了20名敌人。

致命的精髓 30点 /
解锁条件 用必杀标记击破了100名敌人。

100人击破！ / 击破100人！ 15点 /
解锁条件 击破了100名敌人。

300人击破！ / 击破300人！ 30点 /
解锁条件 击破了300名敌人。

皇国之敌 / 皇国的敌人 15点 /
解锁条件 击破了20名皇国兵。

皇国之仇敌 / 皇国的仇敌 15点 /
解锁条件 取得条件：击破了100名皇国兵。

解锁方法 如果觉得在野外的遇见率低的话可以直接在主菜单反复刷与皇国有关的作战任务或者实战演习。

艾莉西亚的试炼 / 艾蕾希亚的试练 15点 /
解锁条件 首次成功达成特殊任务

遭遇战首捷 / 遭遇战斗首胜 15点 /
解锁条件 在野外战斗首次获得胜利。

遭遇战常胜 / 遭遇战斗常胜 15点 /
解锁条件 在野外战斗获得50次胜利。

遭遇战冠军 / 遭遇战斗冠军
30点 /

解锁条件 在野外战斗首次获得五连战胜利。

不断回避之人 / 不断闪避之人
15点 /

解锁条件 进行了 500 次闪避。

解锁方法 初期用埃斯比较容易达成条件。

初级作战执行者
15点 /

解锁条件 完成了 3 次作战任务。

高级作战执行者
15点 /

解锁条件 完成了 15 次作战。

无法制裁之人 / 未受制裁之人
30点 /

解锁条件 首次逃避了特殊任务失败的处罚。

解锁方法 当特殊任务失败时天上会降下三次即死攻击，只要别被打中就行了。

收集记忆之人
15点 /

解锁条件 获得了 5 个身份牌，在主线任务、实战演戏和野外迷宫里捡取。

收集存在之人
15点 /

解锁条件 获得了 25 个身份牌，在主线任务、实战演戏和野外迷宫里捡取。

翱翔天际的 0 班
15点 /

解锁条件 获得飞空艇。

解锁方法 在第七章之后就可以入手，详细入手方法可看主线攻略部分第七章的介绍。

空战的精髓
15点 /

解锁条件 用飞空艇击破了 50 名敌人。

陆行鸟新手
15点 /

解锁条件 首次在大地图上捕捉了 1 只陆行鸟。

陆行鸟老手
30点 /

解锁条件 在大地图上捕捉了 25 只陆行鸟。

解锁方法 在伊斯卡附近有两只陆行鸟出没，其中一只在出城之后就能看到，操作移动速度较快的角色可以很快地捕捉到，然后回到伊斯卡，再出城就会继续刷出陆行鸟。

陆行鸟育成人 / 陆行鸟养育家
15点 /

解锁条件 在陆行鸟牧场领取了 5 只陆行鸟。

陆行鸟专家
30点 /

解锁条件 在陆行鸟牧场领取了 100 只陆行鸟。

解锁方法 每经过 6 个小时候就能够在牧场收获 1 次陆行鸟，平时进行地图探险回来后或者在朱雀里触发各种事件时多留意一下剩余时间。

开始特训 / 展开特训
15点 /

解锁条件 在斗技场里进行一次秘密特训。

努力点滴累积
15点 /

解锁条件 在斗技场的模拟战斗中累计击破了 20 名敌人。

努力开花结果
15点 /

解锁条件 在斗技场的模拟战斗中累计击破了 100 名敌人。

解放者
15点 /

解锁条件 收复并造访过所有原朱雀城镇。

解锁方法 需要解放鲁布鲁姆地区、托格雷斯地区、北托格雷斯地区、伊斯卡地区、梅洛埃地区和艾伊波地区，并去过这些地区的所有城镇。在自由活动时间去所相应的实战演习即可。

学生生活
15点 /

解锁条件 在自由时间里听过一次莫古琳的授课。

莫古的好朋友
15点 /

解锁条件 与所有班级（包括 0 班）的莫古利对话过。

解锁方法 各班莫古利所在位置见下表：

0班莫古利	0班教室
1班莫古利	喷泉广场，大厅门前
2班莫古利	军令部第二作战科
3班莫古利	阳台
4班莫古利	飞空艇起降所，入口
5班莫古利	大厅，入口附近
6班莫古利	正门
7班莫古利	沙龙
8班莫古利	大厅，传送点旁边
9班莫古利	水晶馆
10班莫古利	飞空艇起降所，遗留物终端附近
11班莫古利	武装第六研究所
12班莫古利	小餐厅

队伍状态极佳 / 状态绝佳的队伍
15点 /

解锁条件 以全队只有激昂状态成员的情况下完成一次作战。

成功波及敌人
15点 /

解锁条件 通过能源罐爆炸波及并击破一个敌人。

询问新人 / 盘问新手
15点 /

解锁条件 与 3 名投降的士兵交谈过。

询问专家 / 盘问专家
15点 /

解锁条件 与 15 名投降的士兵交谈过。

解锁方法 在与敌军进行战斗时打倒他们的头目之后其他的士兵就会投降，去与他们对话可以领取道具，在未被攻占的地区里才能遇到有头目的敌人，如果全地区都被攻占了的话，建议还是去刷作战或实战演习会比较快。

文 胜负师&狼来了　美编 心の永恒

其实很多人都能猜到，“《鬼泣》系列”迟早会加入“次世代高清重制”的大潮，由《天剑》开发组“忍者理论”打造的外传型作品《鬼泣 DMC》为次世代版打头阵，倒也在意料之中。想当年本作以极度非主流的人设在玩家中引发轩然大波，但最终成品因为“忍者理论”独特而成熟的艺术风格，以及原汁原味的《鬼泣》手感而受到玩家的肯定，属于“一旦接受了这种设定也挺过瘾”的生动案例。此次的《鬼泣 DMC 决定版》不仅将画面提升至 1080p 60 帧的最佳状态，同时包括了全部 DLC 内容，定价也相对合理，而且游戏内容也并非简单复制粘贴，调整修改的地方比想像中要多很多，对于想在次世代主机上重温《鬼泣》的动作玩家来说的确是相当不错的选择。玩过之后，相信会让不少人对次世代重制版《鬼泣 4》增添几分期待。

但丁篇一周目通关约10小时，全奖杯/成就约22小时；
维吉尔篇一周目通关2小时左右，全奖杯/成就约8小时。

鬼泣DMC 决定版	Capcom		动作
多机种	DmC Devil May Cry: Definitive Edition		港版
	2015年3月11日	1人	对应玩家年龄：18岁以上
	PS4\XOne售价为310港币		

基本操作

PS4操作	XOne操作	行动
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	调整视角
方向键左	方向键左	切换天使武器
方向键右	方向键右	切换恶魔武器
方向键上	方向键上	切换枪械武器
按下右摇杆	按下右摇杆	视角复位
×键	A键	跳跃
○键	B键	特殊攻击
□键	X键	枪械攻击
△键	Y键	武器攻击
L1键	LB键	回避
R1键	RB键	锁定
长按L2	长按LT	维持天使之力状态
长按R2	长按RT	维持恶魔之力状态
两个摇杆同时按下	两个摇杆同时按下	魔人变身
按下触控板	VIEW键	跳过剧情/快速打开道具菜单
OPTIONS键	MENU键	打开暂停菜单

注：以下操作说明以PS4版为主

新增模式介绍

本作新增了几种游戏模式，使游戏体验更加丰富。

HARDCORE MODE：硬核模式。这是针对核心玩家所反映的问题对游戏平衡性进行多方调整的新模式，包括华丽度不会过分容易增加、增加了敌方伤害、调整了部分回避和弹反的难度、弱化魔人变身以及很多细节调整。

GODS MUST DIE：打通DMD或VMD难度后开启的最高难度，适合达人玩家挑战。敌方攻击力“感人”，还时常魔化，玩家无法使用道具，与硬核模式叠加更是丧心病狂。

TURBO MODE：加速模式。开启后游戏速度提升20%。

MUST STYLE：华丽度模式。通关一次后开启的新模式，战斗时华丽度等级必须达到S级以上才能对敌人造成伤害。这一条还是比较苛刻的，会让部分战斗的难度大幅提升。

ITEM FINDER：探索者模式。只有但丁篇才有的新机能，需要花费1万红魂购买新增道具ITEM FINDER之后才能解锁。开启后只要但丁一接近收集要素，系统就会发出滴滴声提醒，但效果一般，有攻略参考的话完全可以省下来一万红魂。

奖杯/成就攻略

奖杯总数	50	铜杯	42	银杯	5	金杯	3	白金	1

成就数量：	50个/1000点
白金/全成就难度	6
在线奖杯/成就	无
白金/全成就所需时间	30小时左右（视技巧而定）
有无会错过的奖杯/成就	无
有无秘技	无
有无奖杯/成就BUG	无
特殊要求	无

本作的奖杯/成就与原先版本有较大的不同，主要是DLC“维吉尔的陨落”包含在了《鬼泣DMC 决定版》的本体内，于是减少了原先的一些奖杯/成就，给维吉尔篇的奖杯/成就腾出了位置。也就是说玩家必须完成但丁篇和维吉尔篇的相关条件才能取得白金或全成就，不过整体耗时并没有增加多少，主要是诸如HOH、HAH难度通关的奖杯/成就被取消了，Nephilim难度也不需要全关卡SSS评价。鉴于《鬼泣DMC》的难度适中，对于一般玩家来说并没有很高的门槛，只要策略正确，外加一些练习，拿下白金或是1000点并非遥不可及。接下来就为各位详细解说一下。

但丁篇奖杯/成就路线

但丁的流程推荐打三遍半，这样安排会比较省时。

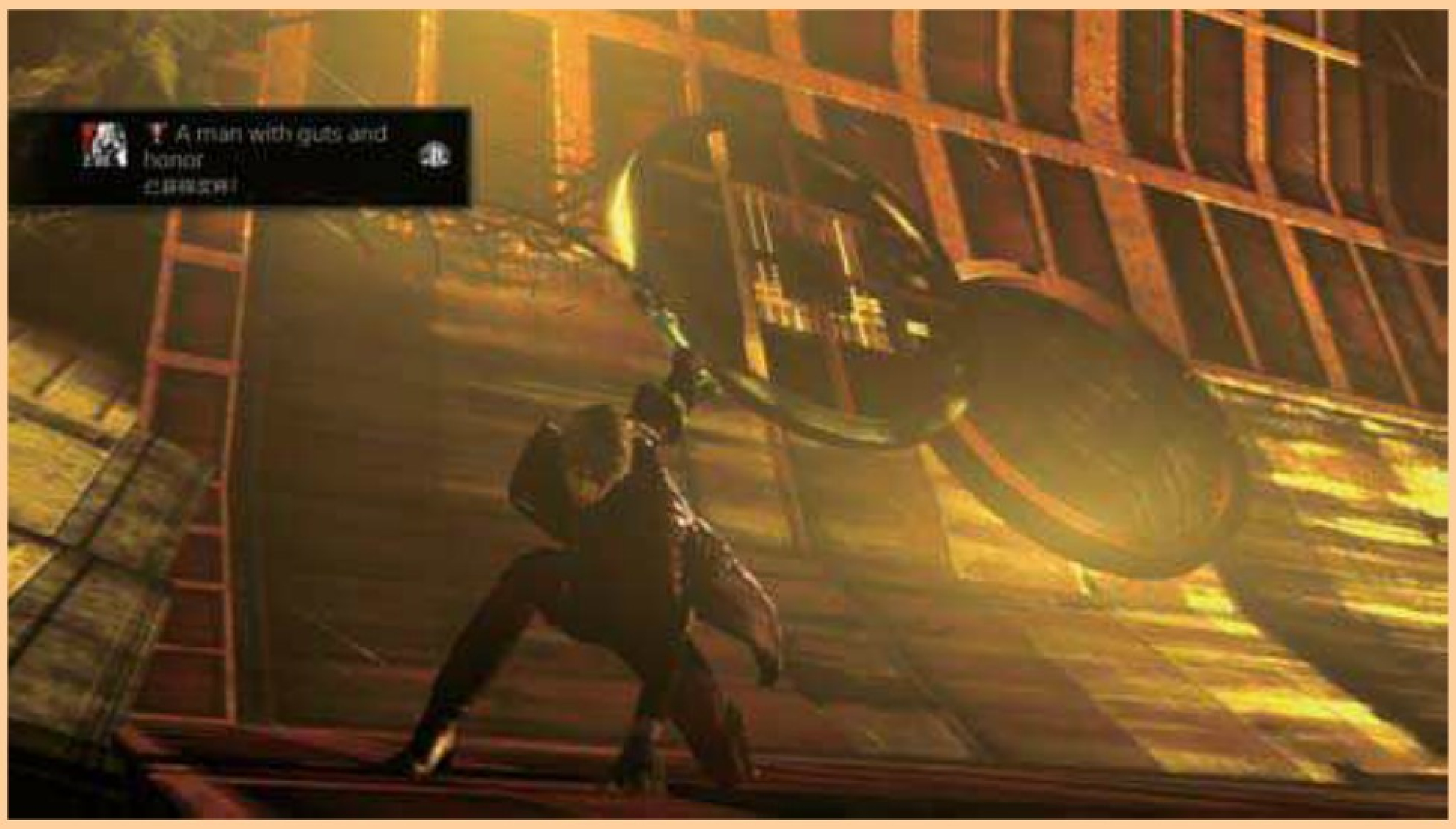
1.最低难度打过第10关。这个阶段主要是熟悉操作，一路猛冲就行，除了就在手边的收集要素，其他的都不用刻意去找，因为有相当一部分在能力不全的情况下是拿不到的。

2.Nephilim难度通关。记得要开启新增的“硬核模式”，从第1关开始打，参照攻略以全收集为目标。少量“彩蛋”型奖杯/成就也可以在这个难度下完成。

3.SOS难度通关。此时不必开启硬核模式，也省去了找收集要素的麻烦，因此这一遍通关应该还是很快的。注意需要追求一下10个不同的关卡取得SSS评价。关卡评价中，时间和完成度只计算倍率，华丽度才是关键！所以减少受伤次数，维持高华丽等级很重要。必要时可使用少量回复道具，因为相比死亡接关，使用道具扣的分要少很多。

4.DMD难度通关。DMD难度的敌人强度和配置加强，难度明显上升，但是因为对评价没有要求，无论是接关、用道具还是避开非强制战斗，都是无所谓的。只求过关的话，有一定动作游戏基础的玩家都不会有太大压力。

5.血宫模式过50层。通关DMD难度后会开启无限魔人，打血宫模式毫无压力，杀2500人的要求应该到这里也能完成。



维吉尔篇奖杯/成就路线

由于维吉尔篇被合并到了《鬼泣DMC 决定版》当中，其奖杯和成就不再与本体分开，原先几个DLC的奖杯/成就被删除了，使维吉尔篇的整体耗时有所下降，原先的难点HAH难度也不用再打了。维吉尔的流程推荐打四遍。

1.最低难度完成全部收集，同时也开启了维吉尔的各项能力。

2.接下来开着硬核模式打通Nephilim难度，最好把5个不同关卡SSS评价一并拿下。虽说需要一点技巧，但因为评价标准不高，所以阻力不大。

3.关闭硬核模式，打通SOS难度，过程中应该能把全能力升满。

4.VMD难度如果觉得有压力可以买上一堆回复药硬嗑过去，多余的红魔石反正也没什么用。

5.血宫模式可在通关VMD难度后再挑战，用无限魔人辗压过30层即可。

Platinum Trophy

取得条件 获得除此之外的所有奖杯

Time to go to work guys! 10点/

取得条件 首次提升技能

Come on Puppy. Let's go! 20点/

取得条件 干掉第1关的BOSS

It's got to stay in the family 10点/

取得条件 取得恶魔武器Arbiter

Thing drives me crazy 10点/

取得条件 取得天使武器Osiris

Only kind of gift worth giving 10点/

取得条件 取得空中滑翔能力Angel Boost

Flock off, feather-face! 10点/

取得条件 干掉第6关的BOSS

This baby sure can pack a punch 20点/

取得条件 取得恶魔武器Eryx

He's a demon too 10点/

取得条件 帮助Phineas取回他的眼睛

You are not a Human, are you? 10点/

取得条件 取得魔人变身能力

No talking! 20点/

取得条件 取得天使武器Aquila

More than just a few sparks 10点/

取得条件 取得霰弹枪Revenant

Whatever, Lady 20点/

取得条件 打败第14关的BOSS

You're not going to shoot me 10点/

取得条件 取得爆炸枪Kablooey

It's time to finish this! 10点/

取得条件 帮助维吉尔打开地下室

Cleaning up his Dad's mess 20点/

取得条件 干掉但丁篇第19关的BOSS

The end? Don't bet on it 20点/

取得条件 任意难度但丁篇通关

获得方法 以上均为剧情奖杯/成就，一周目通关时均可获得，不会遗漏。

Is there a problem? 40点/

取得条件 但丁篇选择Nephilim或以上难度并开启硬核模式通关

Too easy! 40点/

取得条件 但丁篇Son of Sparda难度通关

Devils never cry 60点/

取得条件 但丁篇Dante Must Die难度通关

I only take special jobs 10点/

取得条件 在但丁篇中有10个不同的关卡取得SSS评价

It's only the rain 10点/

取得条件 在但丁篇第1关利用旋转飞轮杀死10个敌人

获得方法 站在飞轮下方用挑空技即可。

A man with guts and honor 10点/

取得条件 在但丁篇第6关到达终点前杀死所有的敌人

There's still time 10点/

取得条件 在但丁篇第16关进入塔之前干掉所有的敌人

Impressive 10点/

取得条件 用但丁干掉100个恶魔

Bring it on! 10点/

取得条件 用但丁干掉1000个恶魔

Looks like we have a winner 20点/

取得条件 但丁干掉2500个恶魔

获得方法 一般来说可以自然而然杀够2500个恶魔。需要快速刷杀敌数的方法是装备无限魔人，选择隐藏任务A TASTE OF HEAVEN，这个任务有11个敌人，但丁和敌人全是一击死状态，敌人出现时立即变魔人，敌人全部浮空失去防御能力，但丁双枪连胜，几秒钟就能杀11人。之后立即按START，选择重新开始秘密任务，就可以省去读盘时间，继续刷杀人数。如此反复，非常快捷。

This is my kind of rain 20点/

取得条件 使用但丁消费2万红魂

Let's rock, baby! 20点/

取得条件 但丁的体力槽达到最大值

You can't handle it 20点/

取得条件 但丁的魔力槽达到最大值

获得方法 体力和魔力达到最大值与完成全部秘密任务相关联，同时需要在商店购入提升上限的道具。

Power... Give me more power! 30点/

取得条件 习得但丁的所有技能

获得方法 后期才能获得足够的技能点数，升满全技能。之后技能经验值会全部转换成红魂。

Fill your dark soul with light 30点/

取得条件 解放但丁篇中所有的失落之魂

获得方法 全收集要素参看下文攻略中的详细说明。

This party's just getting crazy! 20点/

取得条件 完成10个秘密任务

One hell of a party! 40点/

取得条件 完成全部的秘密任务

We have an uninvited guest 10点/

取得条件 干掉一个新敌人WISP

You don't belong here 40点/

取得条件 干掉一个新敌人IMPRISONER

Our souls are at odds brother 20点/

取得条件 完成“维吉尔的陨落”的全部章节

Don't speak. Just die! 30点/

取得条件 开启硬核模式并以Nephilim或更高难度完成“维吉尔的陨落”的全部章节

I need more power! 30点/

取得条件 以Son of Sparda难度完成“维吉尔的陨落”的全部章节

This is the power of Sparda! 50点/

取得条件 以Vergil Must Die难度完成“维吉尔的陨落”的全部章节

I see a devil inside you has awakened 10点/

取得条件 使用维结尔在5个不同的关卡获得SSS评价

Not very classy for someone's dying words 10点/

取得条件 使用维吉尔干掉1000个敌人

This may be fun! 20点/

取得条件 将维吉尔的体力值升至最高

You shall die! 20点/

取得条件 将维吉尔的魔力值升至最高

I've come to retrieve my power 20点/

取得条件 升级维吉尔的全部技能

Begone! 20点/

取得条件 在“维吉尔的陨落”流程中解放所有的失落之魂

King? Yeah, here's your crown 50点/

取得条件 使用但丁在血宫模式中达成50层

What are you gonna do with all that power? 50点/

取得条件 使用维吉尔在血宫模式中达到30层

Looks like it's your lucky day 10点/

取得条件 无伤完成任意一关

获得方法 通常情况下，第15关无伤是最简单的，因为战斗场次少，关卡又短。要是实在有困难，就在Heaven or Hell难度使用无限魔人，无伤还是挺轻松的。

Sensational! 10点/

取得条件 战斗华丽度第一次达成SSS

Stylish! 10点/

取得条件 任意关卡取得SSS评价

但丁篇

但丁使用心得

天使之力的牵引和恶魔之力的拖拽是本作的核心系统，让连续的滞空变得相当容易，加上但丁丰富的武器和招式，可以打得异常华丽。当然，对于普通玩家来说，只要掌握几个套路，就可以应付大多数的战况，而且可以有效维持华丽度等级，确保SSS评价。

最实用的地面连技有两套，一种是大剑△△·（停顿）斧子△，威力惊人，如果配合恶魔回避之后的攻击力加成，破坏力更是逆天！不过这一招在硬核模式中有被削弱。还有一招是手里剑的△△·△，注意最后一下△要一直按住，使出长时间的“转转转”。由于手里剑的△△·△效果是把附近的敌人都吸过来，旋转攻击就能同时打击多个敌人，华丽度上涨非常快。另外，在手里剑把敌人聚拢后，用回避拉开一点距离，再用大剑的蓄力剑气一次打击多个目标，也是让华丽度快速提升的好办法。

空中连段追求安全的话，推荐使用大剑的空中△△·△△把敌人打高，再用拖拽或牵引接近敌人持续输出，这样一来就可以不受地面敌人的干扰。追求群体伤害的话，可以使用手里剑的空中△△·△把多个敌人吸到空中，再用拳套猛砸。

上级敌兵都有特定的对付方法，比如暴君的弱点在背面，可以用拖拽把他拉倒，还能用爆破枪炸他的背令其出现大硬直；而难缠的武士可以连续使用“大剑○键挑空→空中△△→发射爆破弹→空中○键下劈→落地引爆爆破弹”的套路将其活活屈死。更多有趣实用的打法就留待玩家慢慢探索发现吧！

流程收集指南

《鬼泣 DMC 决定版》的收集要素与原先版本相差比较大，几乎每一关都有几个收集的位置不同，PS3 和 X360 版的收集攻略或视频已经对不上了，还是参考下文吧！另外打开秘密任务大门的钥匙不再分不同的种类，这一点改得挺好，不会再让人感觉那么繁琐了。需要注意的是，一周目中因为武器和技能的限制，玩家无法一次性取得前半段关卡 100% 的收集率，文中的收集指南是建立在武器技能齐全的基础上。因此推荐大家至少用低难度打过第 10 关的 BOSS 后再返回之前的关卡进行收集，甚至可以故意一个收集要素都不拿，这样对着攻略找会更加节省时间。

Mission 01「FOUND」

钥匙	2
秘密任务	1
失落之魂	6

任务开始后马上会有一场战斗让玩家熟悉游戏的操作，全灭敌人后 LIMBO 世界开始崩坏，玩家要迅速前进以触发过场取得双枪，途中要注意崩塌的地面和七倒八歪的车辆。入手双枪后进入第二场战斗，随后会与凯特汇合进入短暂的剧情。过场后立即转过身来可以看到一扇需要用拳套破坏的门，门后藏着一把钥匙。取得后沿路前进会看到正前方的第一个失落之魂，往前走一点儿的必经之路上有第二把钥匙。收集完后继续前进会来到暴走旋转椅的区域触发第三场战斗，注意上方的旋转椅会对但丁或敌人产生判定，因此在下方使用挑空的招式时尽量不要一同滞空，利用旋转椅干掉敌人还有相关奖杯 / 成就。战斗后向前走一点会看到几个需要使用天使之力的牵引点，飞身过去之后是第二个失落之魂。

返回后来到旋转木马的区域，此时贴着右边的墙壁前进会有另一处需要使用天使之力前进的，顺着牵引点来到远处的平台可以找到第三个失落之魂。返回旋转木马区域往前走，战斗结束后本关的 BOSS 会过来骚扰一下但丁，利用回避躲开 BOSS 射过来的手掌后马上进入右前方的门即可前往下一区域。

在狭窄的通道中前进一小段路后 BOSS 的手会突然从墙边伸进来狙击但丁，不要冲得太快并及时停下来即可。往前再走一点会触发将 BOSS 甩飞的过场，过场后立即往右边旋转镜头会发现秘密任务 AIR BRAWL，往前走的话则会来到左右的分岔路，左侧直走再左拐进入一个房间，入口上方有第四个失落之魂。右侧分岔路走到尽头的门需要用斧头才能打破，后面是第五个失落之魂。回到左侧分岔路，往左侧通路前进会看到右边有往下的阶梯，阶梯是正确的前进方向，这里的明显位置有第六个失落之魂，这也是本关的最后一个收集要素。

通过阶梯来到齿轮房间，战斗时注意不要离场景周围的齿轮太近，否则不仅会被齿轮慢慢吸过去，触碰到的话还会受伤，当然这一法则也对敌人成立。全灭敌人后要过齿轮阵，观察一下齿轮的移动规律直接冲过去或者跳过去即可。从屋子里出来后要前冲一段路来到 BOSS 战的区域，地面同样会塌陷，玩家的动作不能太慢。

BOSS——HUNTER

战斗开始后但丁和 BOSS 之间会有一定的距离，如果我们不过去，BOSS 会自己跑过来用手上的利刃攻击但丁，出招前利刃会发出明显的亮光来提示玩家，及时回避即可。BOSS 的弱点在头部，跳跃后的大剑连砍是不错的输出方式，BOSS 在冲撞等动作的途中，脸上也会出现牵引点供玩家快速靠近。

给予 BOSS 一定伤害后他会原地站着发呆，此时可以上前进攻，继续累积伤害后 BOSS 还会倒地处于长时间的瘫痪状态，此时就是最佳的输出时机。从瘫痪状态恢复过来后，BOSS 极有可能让场景变黑，然后躲在黑暗中将旋转的刀刃丢向但丁，此时玩家应该集中精神躲避 BOSS 的攻击，刀刃会攻击 5 个来回，一般的回避或跳跃都能躲过，另外只要掌握好时机，还可以利用弹反将刀刃打回到 BOSS 的脸上，如此一来黑暗会立即褪去,BOSS 也会倒地瘫痪。

假如和 BOSS 纠缠得太久，它还有可能爬到高处利用远程武器进攻，玩家需一边左右回避掉它射到地面上的手掌，一边用双枪朝它射击，积攒到一定伤害后它便会落回到地面。

Mission 02「HOME TRUTHS」

钥匙	2
秘密任务	2
失落之魂	9

来到大厅后先从前方右侧的楼梯来到二楼，右侧尽头的门内有一把**钥匙**。从左侧的楼梯来到二楼，右转前进，在时空神像处左转，正前方是触发强制战斗的区域，往右边调整视点会看到蓝色的门，用天使武器打破后进入，门后的房间里藏有第一个**失落之魂**。前往战斗区域触发剧情并结束战斗，接着从但丁的父亲画像左侧前进，会看到通道尽头墙壁上的第二个**失落之魂**，注意在移动过去的时候地面会突然拉伸，要利用滑翔才能移动到对岸，想提前取得的话需要使用大剑的蓄力剑气把失落之魂打掉。之后转身往下方调整视点，第三个**失落之魂**就在眼前。之后从右边的通路往前移动一点距离会来到四方形的小区域，地面上的红色石块意味着玩家需要用拳套的空中○键攻击将地板砸碎，第二把**钥匙**就藏在地板的下方。前进几步后落到坑里，注意左上方有牵引点，飞身上去就能来到第四个**失落之魂**所在的房间。

回到大厅，战斗结束后用斧头砸开过场里提示的红门，进门后转身查看门的上方，这是第五个**失落之魂**。沿路前进破坏蓝门即可取得第六个**失落之魂**，接着进入大床房触发战斗并进入“但丁的异想世界”。异世界中基本都是一本道，主要让玩家熟悉新的行动操作，第一个异世界中会让但丁学会用恶魔拖拽来制造落足点，途中还会出现杂兵让玩家领悟拖拽在战斗时的应用，来到尽头用斧头砸开眼前的巨锁就会回到 LIMBO。从前方的通路往下跳来到**秘密任务** SIMPLE ERADICATION 的所在地，用拳套砸烂地面可以取得第七个**失落之魂**。接着穿过秘密任务正对着的门，继续前进用拖拽制造平台，最后用斧头敲开红门。

接下来跟着女性残影移动，来到广阔的地方场景开始崩坏并

进入战斗。战斗结束后继续跟着残影前进，沿途会看到时空神像以及蓝门，蓝门里头的上方有第八个**失落之魂**。来到但丁母亲的画像所在的房间，这里的战斗分为上下两场，全灭一波杂兵后接触画像取得新武器，接着杂兵会再次出现。战斗结束后从房间里惟一的出口前进，一路跟着残影移动，途中将一扇蓝门打开后，往前走几步再往右边看，远处需要依靠滑翔才能抵达的房间里有第九个**失落之魂**和**秘密任务** STYLISH VICTORY。

从蓝玫瑰房间再次进入异世界，此次将学习天使牵引的相关应用，同样在尽头砸开巨锁后回到 LIMBO。战斗结束后但丁还没来得及回忆过去，LIMBO 世界就开始崩坏，脱离的期间要多次应用牵引和拖拽的能力，在最后的通道中如果行动不够迅速，但丁会随着崩塌的地面一同落入深渊。

Mission 03「BLOODLINE」

钥匙	1
秘密任务	1
失落之魂	3

剧情结束后立即进入战斗，全灭敌人向二层楼高的位置查看，可以找到一扇蓝门，用手里剑的○键从地面将上方的蓝门打开，再利用牵引点飞上去会找到第一个失落之魂。前往凯特所在的地方会出现因为地面塌陷而无法前进的过场，过场结束后转身往左上方调整视点会看到第二个失落之魂，入手后进入面前的门廊往右边走会看到时空神像和红门，打破门在上方会有第三个失落之魂。从红门返回后由长廊走到底，钥匙就大模大样地摆在路中间。回到广场，解决掉大量的敌兵后会出现牵引点的提示，牵引点右上方的秘密任务 WHAT GOES AROUND 清晰可见，玩家可以先登上牵引点所在的平台，然后调整视点利用二段跳和滑翔来到挑战的门前。完成挑战后顺着刚才的平台前进会进入短暂的战斗，完事后来到通路尽头要利用多个牵引点移动。

接下来利用牵引和拖拽点以及悬空的平台来到场景中央上方蓝玫瑰所在的地方进入异世界。这次获得的能力是滑翔，利用滑翔配合牵引很快就能来到终点开锁离开。回 LIMBO 后一如既往地有敌人等着玩家。结束战斗后利用滑翔移动到凯特所在的地方即可过关。

Mission 04「UNDER WATCH」

钥匙	2
秘密任务	2
失落之魂	8

第一场战斗结束后，以起点位置为基准，右手边的墙角处藏有第一个**失落之魂**。左侧岔路利用牵引点上去会看到第二个**失落之魂**，跳起来砍掉。根据提示用拖拽将监视眼拔掉后进入下一个区域。地面崩塌的过场后，先不要跟着凯特移动，原地转身进入前方的阶梯，在上方会看到第三个**失落之魂**。顺着凯特移动的方向往下方推进，从阶梯下来后立即进入右侧的过道里，迎面而来的小丑墙用拳套打回去，走到通路的尽头可以一把**钥匙**。原路返回并向前推进到过场出现，眼前的奇怪物体（旋转陷阱）要用枪械来击破，将其打碎后从左侧的过道前进。

滑翔过一个大坑后来到喷水池广场，全灭敌人后站在中央处的喷水池上方，慢慢以 360 度水平旋转来调整视点，可以看到写有“HOMELESS FOR YOU”的巨大广告牌，广告牌的右边有个牵引点，利用二段跳→滑翔→牵引即可登上高台，此时可以看到右边建筑物的墙上有第四个**失落之魂**。用剑气取得后顺着高台进入房间的尽头处左拐，出门后右侧阳台上有第二把**钥匙**。

回到喷水池广场的另一边找到凯特触发过场，跳过两个大坑后发生战斗，全灭敌兵后可以看到左中右三条分岔路，玩家需要将藏在左右两边分岔路上方的监视眼拔掉才能开启中央的进路。

先进入右边的路，抬头可以从上方清楚地看到左边有一扇蓝门，利用一旁的牵引点来到上方的平台，蓝门后则有**秘密任务** SIMPLE TRAVERSAL。从蓝门出来后来到前方平台将第一个监视眼拔掉，左手边的墙上有第五个**失落之魂**。观察一下正前方，远处可以看到牵引点，同样利用二段跳→滑翔→牵引即可来到另一个**秘密任务** FLAWLESS CONQUEST 的门前。

完事后进入左边的分岔路，凯特会为但丁制造一个拖拽点，拉出平台后就可以往上方移动，这里上方的墙上有第六个**失落之魂**。

来到高处的平台时会看见一扇红门，用斧头破门而入会看到左侧墙上的第七个**失落之魂**，入手后跳到左侧下方的平台将对面的监视眼拔掉。战斗结束后，在拔监视眼平台上将视角往左平移，可以看到屋顶远处的墙上有第八个**失落之魂**。

从中央的大路前进，期间两侧的建筑物开始往中间挤压，玩家要迅速向前移动，否则会被夹在中间或坠落深渊，前进的途中可以借助远处的牵引点来快速移动。走到通路的尽头落到下层后要马上开枪将远处的陷阱打碎，之后一直前进滑落到教堂里面，解决掉敌人后合理利用二段跳和滑翔向前方的平台移动，最后在一连串的滞空牵引后本关就收工了。

Mission 05「VIRILITY」

钥匙	2
秘密任务	2
失落之魂	6

本关一开始需要在现实世界中跟着凯特跑一大段路，因为现实中没有任何收集要素或道具，所以老实地跟着凯特直到进入 LIMBO 为止吧。

来到 LIMBO，跳上前面的两个平台后会出现分岔路，走左边，将眼前的平台拖过来后继续往前走，利用拖拽将前方的墙壁撕裂，之后便要用二段跳滑翔牵引的连贯动作推进，两次牵引后会看到三个拖拽点，跳上第三个拖拽过来的平台后立即转身会看到右边的远处有牵引点，牵引过去后左转滑翔到对面的平台，再利用左上方的牵引点移动到第一个失落之魂的落脚点。

入手后不用原路返回，直接从平台处二段跳滑翔到前下方较为广阔的区域，战斗结束后将左边的箱子拖出来，之后便是一连串的滞空移动，注意在最后牵引→空中拖拽集装箱的部分，拖拽动作结束后要立即使用滑翔飞进箱子里，否则会掉到深渊里，穿过箱子就会迎来连场恶战。战斗结束后但丁会站在固定的位置，往左边调整视点可以看到远处空中有两个牵引点，第二个牵引点所在的地方有第二个失落之魂，取得后返回刚才的战斗平台，跳着进入右侧箱子的缺口，可以得

到一把钥匙。

回到正路会看到时空神像，跳上它右边的箱子，然后滑翔到去路前方右侧的箱子上（在这堆箱子下方利用二段跳也可以直接跳上来），继续往上爬就能看到左侧的秘密任务 DEMONIC CONFLICT。挑战完毕继续前进时要注意在路上突然出现的敌人，迅速用枪械击破。

来到通路尽头短暂过场后会刷出小杂兵，收拾掉小杂兵后利用前方的拖拽点将自己拖过去，接下来有左中右三条路，走右边是死路，左边和中间都会通往战斗场景，区别在于左边会刷出小杂兵，中路没有敌人但平台的跳跃难度稍高此，选择权交给玩家。全灭敌人后先不要往前走，这里有大量收集。我们先从左侧跳到上层，这里的墙上有第三个失落之魂，到达上层最右侧，从这里连续的牵引点通过一个倾斜的集装箱，来到一扇红门前，用拳头打破红门进入后发现第四个失落之魂。取得后再从右上方的牵引点和平台，来到高处一个 L 型平台上，这里有第五个失落之魂。再次回到拿第三个失落之魂的上层场景，用手里剑把远处的蓝门打破，牵引过去再经由两个绿色加速环到达新的平台，转动一下视角就能发现第二把钥匙了。

收集完毕后进入通往 MIXING ROOM 的通道，全灭敌人后要迅速用枪械将眼前的三个陷阱击破，接下来的地形稍微有点复杂，注意右边岔路的远端可以看到蓝门，过去打破可以找到第六个失落之魂。跟着地上的箭头走，注意下左边的岔路，如果有红门就用斧子打破，就能前往秘密任务 DISPLACED SKIRMISH 了。路上小心地面的腐蚀液体，踩到的话体力会缓缓削减，途中还会刷出几个杂兵来干扰玩家，最后来到环形的场景触发本作最后一场战斗，过程中注意地面的腐蚀液体，它们会不固定地从场景四周的装置中流出来。战斗后与凯特对话就过关了。

Mission 06「SECRET INGREDIENT」

钥匙	1
秘密任务	1
失落之魂	2

关卡开始后玩家要在倒计时结束之前前往指定的地点，否则会 Game Over，途中的杂兵全部消灭有相关奖杯 / 成就。遇到第一个拖拽点时，制造出平台利用后方的牵引点移动到前方，落地后立即转身查看上方，悬空的平面上有第一个**失落之魂**，取得后靠左边走，在管子上有一把**钥匙**，取得后就可以专心赶路了。

从巨大的管道切换到另一个场景，过场后查看右边的柱子，上面有第二个**失落之魂**。取得后从大路前进时注意观察左前方，可以看**秘密任务** RAPID DESCENT 的大门，完成挑战后从通路尽头的狭缝进入 BOSS 所在的区域。

BOSS——SUCCUBUS

BOSS 的主要攻击方式及应对方式如下：

1. 用左或右手横扫平台。翻滚回避、跳起或远离 BOSS 都可以躲过。这里比较推荐的对策是算准 BOSS 出手的时间，然后用镰刀的○键攻击触发弹反，成功弹反后 BOSS 会趴在平台边缘并在头部出现拖拽点，拖拽后能给予它较大的伤害，之后 BOSS 还会继续处于短暂的无防备硬直状态任由玩家宰割，大剑△△·斧头△是

不错的输出连段。

2. 双手砸向平台中央。左右翻滚回避或呆在平台的左右侧即可。

3. 吐口水。看见 BOSS 将手放在嘴巴附近并作出准备呕吐的动作后就要迅速利用牵引点移动到另外一个平台上，否则会因为覆盖在平台地面上的酸液而损血。虽然可以通过踩头来躲过这一波攻击，但考虑到要换平台来扯管子，因此还是建议移动到另外一个平台上。

4. 在地面引发一连串的小范围酸液喷发。移动走位即可轻松躲避。

5. 单手砸向平台。玩家攻击它的手时 BOSS 会有一定几率使出此招，另外偶尔也会单独使用，同样用左右翻滚回避。

6. 大范围的暴风攻击，此招的持续时间很短，翻滚即可躲开，先兆是 BOSS 的身体往后缩退，然后上半身砸到平台边缘上。

BOSS 的弱点在头部的核心上，平时核心会藏在它的外壳里，玩家可以攻击它的手来迫使其出现硬直并露出核心，不过这种打法的效率并不高。此外 BOSS 在部分攻击结束后也会短暂地露出核心，但意义不大。最高效的打法还是和 BOSS 拉开一段距离，然后等待它使出横扫平台的招式，之后用第一种攻击方式里提到的办法来快速输出。

BOSS 共有三管血，前面两次每打掉它一管血，玩家就需要用拖拽扯断连接在它身后的管子，如果无法实现拖拽，那么就利用平台两侧的牵引点移动到另外一个平台，之后就可以扯断它的管子了；打掉最后一管血时直接拖拽 BOSS 就能结束战斗，如果放置濒死的 BOSS 不管，那么一段时间后它就会回复半管左右的体力并继续对玩家进攻，虽然可以利用 BOSS 的这个回血特点来捞分，但时间拖长了反倒容易降低评价。

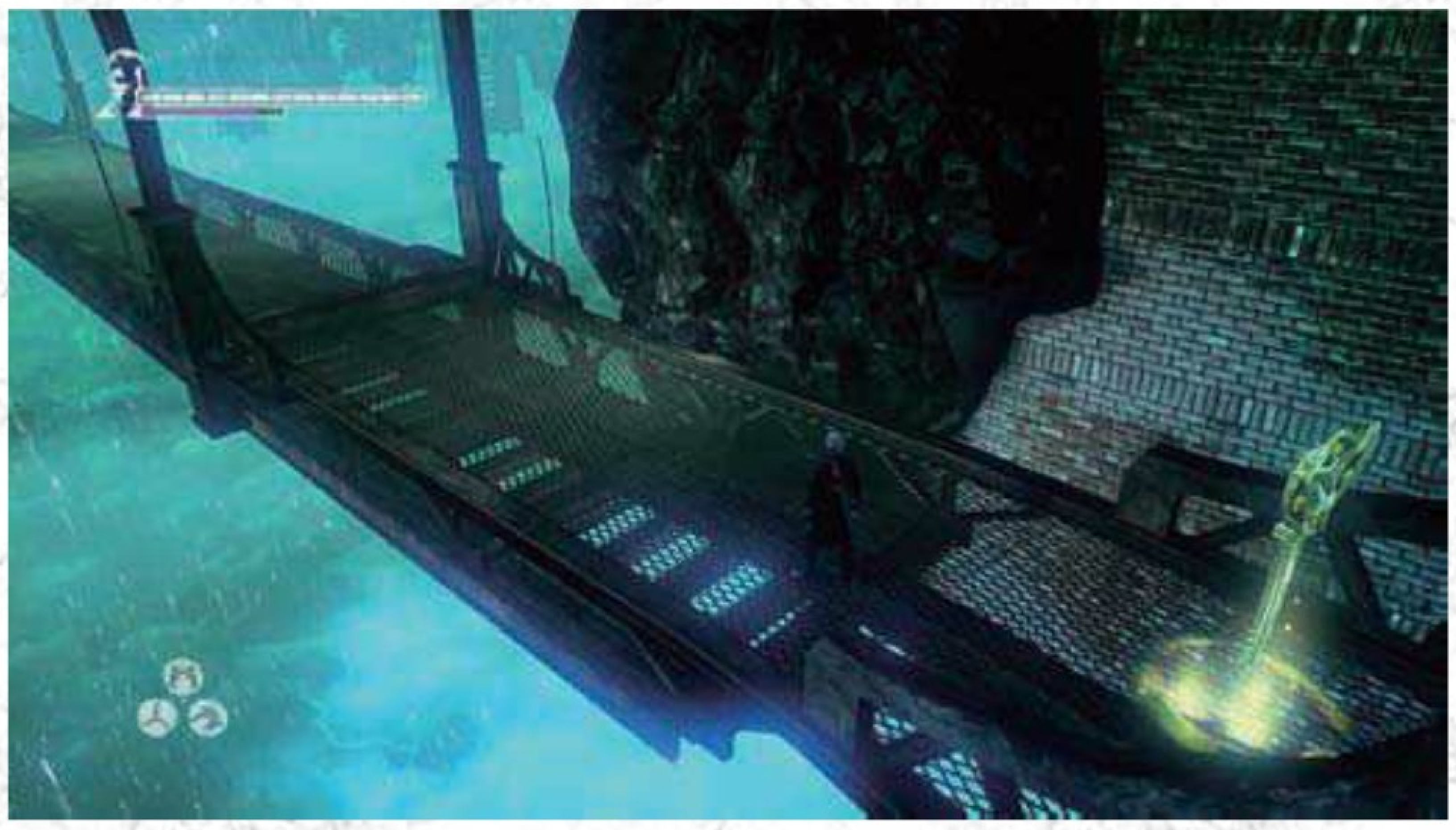
战斗结束后离开战区，过场后先利用右边的牵引点移动到下一个平台，然后再拖拽眼前片刻后出现拖拽点的平台，接着拖拽 BOSS 并牵引到另一个平台上，最后连砍 BOSS 的手即可看到巨型绞肉机的工作场面。

Mission 07「OVERTURN」

钥匙	2
秘密任务	2
失落之魂	8

因为刚在上一关得到新武器拳套，所以本关开始后有不少墙壁和地面都需要用拳套的攻击砸开后才能前进。从桥上前进时会陆续刷出来数波敌人，把他们全部解决后来到桥的尽头，利用左上方的拖拽和牵引点一路前进，期间拖拽某个特定的平台时会有短暂的过场，随后就会看到必须用拳套才能敲开的门，先别急着将它打碎，否则会直接进入过场切换到下一个区域而错过在门左侧的第一个**失落之魂**，入手后砸门换区吧。

接下来要利用牵引点和加速环移动，第三次使用牵引点登上平台后，原地转身会看到对面建筑上的蓝门，用手里剑开门后会出现牵引点，牵引过去后可以得到第二个**失落之魂**。如果要继续前进就必定会来到需要用拳套砸开的集装箱处，先拖拽出集装箱下方的平台，跳上去后转身，可以看到围栏后面**秘密任务** DIVERGENT SLAUGHTER 的入口，从右边突出的平台就可以进去收集了。



用拳套将集装箱打穿，通过集装箱后，左手边有第三个**失落之魂**。继续向前，在小猴子出现的过场结束后往前走几步就能看到时空神像，左侧远处有个牵引点，过去后往右边走到尽头可以取得一把**钥匙**。回到正路后进入战区，全灭敌人后利用区域内上方的牵引点继续追赶小猴子。再次被小猴子逃走后大猴子出来了，战斗结束后从小猴子逃走的缺口跳过去，落地后往左上方搜索就能看到第四个**失落之魂**。

一群小猴子聚集的过场结束后，但丁往上来到升降机的位置，先别进去，而且往右边走到尽头取得墙壁上的第五个**失落之魂**。随后用拳套将第四层中央的升降机砸到第一层，往前走到地面需要用拳套砸开的房间后旋转一下视点，第六个**失落之魂**就左边墙上。砸烂地面来到下层，解决掉敌人后可以在同区内看到**秘密任务** ANGELIC WARFARE。

完成挑战后从区域内上方惟一的牵引点来到高处，落脚后立即转身可以看到对面的第七个**失落之魂**，取得后回到刚才的通道向前走，来到时空神像处，右边有第八个**失落之魂**。通过神像左侧上方的牵引点来到外面，往桥的右边走一点就能取得第二把**钥匙**。最后来到老头所在的平台将敌人全灭即可过关。

Mission 08「EYELESS」

钥匙	1
秘密任务	2
失落之魂	5

关卡开始后来到老头的平台处，哈比群开始逃跑，追着它们移动，用拳套打开第一个门后往前走几步向右转会看到对岸的蓝门，蓝门里边有秘密任务 A TASTE OF HEAVEN。返回正路，用拳套打破第二个门后，眼前就是第一个失落之魂。

沿路追赶哈比的时候不要追得太紧，因为它们是故意放慢速度让但丁追上，目的是让疾驰的火车将但丁撞飞。第一辆火车开走后，进入火车通道往左转可以看到第二个失落之魂，取得后从另一侧前进，远处不断会有疾驰的火车迎面驶过来，玩家要判断它的行驶方向，然后躲到通道的左边或右边来避免被火车重创。

下一个区域会有强制战斗，如果在中央战斗，那么跳跃或打空中连段时要注意从上方驶过来的火车，不想受到干扰的话建议在区域的两侧战斗。全灭敌人后继续往火车驶过来的方向前进，途中留意右侧的缺口，从缺口来到蓝门前，门后的尽头有一把钥匙。取得钥匙后返回刚才的战斗区域跳上右边的缺口，从缺口里往下方前进时要做好用枪械击破旋转陷阱的准备。来到时空神像处可以看到远处的哈比，沿路追赶它们时候留意左右两个正对的缺口，左边打破红门后可以发现秘密任务 MODERATE TRAVERSAL，右边的则是第三个失落之魂。

追着哈比们来到一片广阔的区域，取得老头的机械眼后开始战斗，注意除了区域正中央的地板外，其余的玻璃地面踩上去一段时间或者受到碰撞后就会永久崩塌，因此建议玩家站在中央地板上利用障眼法来稳妥地消灭敌人。战斗结束后区域内的上方会出现 3 个牵引点，有绿色标志的是正确的路，其余两个橙黄色标志通道的尽头则分别藏有第四和第五个失落之魂。原路返回的过程中会有几场战斗，只要回到老头所在的地方把机械眼给他就 OK 了。

Mission 09「DEVIL INSIDE」

钥匙	1
秘密任务	1
失落之魂	2

用斧头敲开路前方的红门，红门里的区域中有一扇蓝门，门后有第一个失落之魂，十分明显。来到区域尽头进入过场，随后要跳到下方远处的平台，跳跃后滑翔再二段跳的方式非常适合在类似的平台区域里移动。战斗结束后经过一阵子的牵引和拖拽后会进入异世界，将不远处的巨锁砸开后但丁会学会魔人变身，全灭这里的敌人就能回到 LIMBO。

过场后牵引到前方的建筑物里触发战斗，胜利后从墙上的缺口来到外边，牵引到上方后转身可以看到蓝门，蓝门后有一把钥匙。

取得道具后继续前进，经过一连串的牵引滑翔跳跃后会来到另一栋建筑物，刚落脚后可以透过前方的窗户隐约看到窗后墙上的第二个失落之魂，玩家可以从右侧外围以二段跳后滑翔的方式绕过去，又或者直接贴着窗户用数次手里剑的空中攻击隔着窗户将失落之魂打碎。收集后进入建筑物内部，战斗结束后在前进的必经之路上会看到秘密任务 SUBSISTENCE。利用挑战正对面远处的牵引点继续一本道地移动就能触发过关过场。

Mission 10「BAD NEWS」

无收集要素

本关无收集要素，桥梁被摧毁的过场结束后要迅速行动，广播塔射出来的光束会摧毁平台或牵引点，但丁被光束碰到的话会持续受创，总体来说给玩家寻找路线的时间还是相当充足的，只要不自乱阵脚即可安全地抵达广播塔内部，在内部利用牵引点向前推进即可来到 BOSS 战的区域。

BOSS——BOB BARBAS

BOSS 通常处于无敌的状态，此时触碰 BOSS 会受伤，战斗开始后玩家要利用拳套的空中○键攻击来触发场景内四周围的红色机关，BOSS 体力越少，需要触发机关的次数就越多，BOSS 的无敌状态会随着红色机关被攻击而消失，此时玩家就可以上前猛攻 BOSS 了，进攻时注意它偶尔会释放出红色的护体光环，光环在判定发生前有明显的先兆，远离光环即可。

如果一段时间后未能将 BOSS 的体力扣光，它会再次回到无敌状态，玩家就要重复上述的步骤直到将它的体力扣光，空血后 BOSS 的眼睛会出现牵引点，将自己牵引至它的内部后会切换场景，接下来玩家会从特殊的视角与源源不绝的杂兵交战，我们大可趁此来积攒魔力槽，等旁白说完就会进入下一个阶段的 BOSS 战。

回到 BOSS 战区再以老办法扣光它的体力后会再次切换到特殊的视角打杂兵，依旧要等旁白说完才能继续 BOSS 战。将 BOSS 的第三管体力扣光就能结束战斗。

BOSS 会以不同颜色的光束来攻击玩家，每种光束在射出来之前都有准备时间，玩家可以通过颜色来判断接下来要如何应对。紫色和绿色的光束都可以依靠跳跃躲

开，跳跃时可以通过在空中挥空招或使用双枪来延长滞空的时间；黄绿色的光束看起来像全屏攻击，其实不断朝玩家逼近的光墙上有缺口供玩家躲避；蓝色的光速只要往左或右边小跑一阵子即可全身而退。如果不想躲光束，可以算准时机用攻击弹反光束，不过此举的风险较大而且回报甚微，因此还不如老实地砸机关来得高效。

Mission 11「THE ORDER」

钥匙	1
秘密任务	1
失落之魂	7

第一场战斗后利用牵引点移动，打开连续两个蓝门后跳到对面，可以取得第一个**失落之魂**。一路前进到巨型魔法阵所在的区域，全灭敌人后跟着炸门的士兵前进到下一个战斗区域，区域里的墙壁上有第二个**失落之魂**。清理完杂兵后用手里剑削开上方的蓝门出现牵引点，翻过蓝门会有大批敌人迎接但丁。

接下来要进入较为复杂的小迷宫，一开始会出现左右分岔路，建议玩家先连续两次右转走至死胡同，回身时可以看到第三个**失落之魂**。返回时依然右转再右转，在墙角发现第四个**失落之魂**。顺着楼梯往下行走，遇到岔路走右边可以看到一把**钥匙**，需要打破红门后取得。原路返回迷宫起点，走左边的岔路，用斧子打破左侧红门，在走廊尽头取得第五个**失落之魂**。连续打破右侧两个红门后前进，遇到岔路连续左转，会发现**秘密任务** THE POWER WITHIN，注意寻找秘密任务时动作要快，否者通往该房间的门会关上。经过时空神像后记得左拐，这里有第六个**失落之魂**。收集完毕后来最后的战斗区域，在正前方的大门上方有最后一个**失落之魂**。清理完敌人往前走遇到凯特后本关结束。

Mission 12「UNDER SIEGE」

无收集要素

本关旨在交代剧情，因此没有任何的收集要素，前半部分只要一直跟着凯特并及时拖拽由她制造出来的拖拽点即可，后半部分为连场恶战，期间会获得霰弹枪。干掉所有敌人后过关。

Mission 13「DEVIL'S DALLIANCE」

钥匙	1
秘密任务	2
失落之魂	6

关卡一开始就有一场漫长的战斗，全灭敌人的过场后，但丁会站在固定的位置，正前方的斜坡下面藏着第一个**失落之魂**。取得后回到刚才的位置，跳上身后较高处，在中间上方可以看到第二个**失落之魂**。以面向失落之魂的方向为参照，往右边走到边缘则可以看到对面的**秘密任务** SHENANIGANS。收集完毕后往斜坡上方移动，地面上会出现需要用拳套跳起砸开的机关，开启机关后会出现空中通道，该种通道有红和蓝两种颜色，走在红色的地面时要进入恶魔之力状态，反之在蓝色的地面上则要处于天使之力状态，否则体力会持续减少。经过两场战斗之后，注意左侧岔路绕到后面上方的平台，会找到一个需要用拳套打开的机关，从新出现的平台上去就能取得一把**钥匙**。

接下来又会进行两场战斗，当开启地面机关出现左右两条光道时，注意调后方墙壁会看见第三个**失落之魂**。进入右边的光道走个几步后观察一下右前方远处的平台，可以用二段跳滑翔再牵引过去，接着再移动到前方的平台开启机关就可以来到第四个**失落之魂**所在的地方。取得后继续前进，经过一场战斗，从长长的楼梯出来后立即左转往下方的平台移动可以找到**秘密任务** HASTY ACQUISITION，而右转则可以看到远处的悬空平台，牵引至该平台后再转身牵引到上方的平台，远处的平台上有道具以及第五个**失落之魂**，入手后直接往下跳到时空神像处继续前进吧。来到一个有机关的平台上可以清楚地看到墙壁上的第六个**失落之魂**，几乎不可能错过。砸开机关后随便选一条路就可以来到本关最后一场战斗。

Mission 14「LAST DANCE」

无收集要素

BOSS——LILITH

本关只有一场 BOSS 战，BOSS 有上下两管体力，将上面一管（LILITH 的体力）扣光才能结束战斗，不过一般情况下是无法直接对 BOSS 的本体造成伤害的，需要先将下面一管体力扣光，接下来才能在短暂的时间里将本体从巨兽体内拖拽出来并对其进行输出，片刻后本体会躲回到巨兽体内，巨兽的体力会回复至上限，需要再次扣光巨兽的体力才能再次对将本体拖出来。

巨兽的弱点是额头上的眼睛，通常状态下这只眼睛是处于紧闭状态的，玩家要往画面右边、也就是巨兽的左手边移动，观察巨兽腰间的位置会看到牵引点（高难度或者 BOSS 体力不足时还需要先拖拽一次才会出现牵引点），牵引上去后猛击这个软肋，伤害累积到一定程度巨兽就会张开额头上的眼睛，这个眼睛本身也是牵引点，牵引过去后数套空中连段就能将巨兽的体力扣光，巨兽倒地时腹部会出现拖拽点，将 LILITH 拉出来后就可以对毫无还手之力的她动手了。

BOSS 的攻击方式有：

1. 左或右手的挥拳攻击，横扫时的准备动作很明显，适时回避即可躲开；直接将拳头从地面抬起来，此招的先兆不太明显，当玩家攻击 BOSS 腰间的牵引点时会有较高的使用几率。体力不足时单次的挥拳会变为两次，还有可能在横扫之后接抬手。

2. 举起手砸向地面，砸的动作本身也有判定，拳头砸到地面后会产生冲击波，二段跳可以躲开。贫血时会连续砸地面 4 次，前面两次的间隔比较大，后面两次则为连续砸地，回避时要有所准备，利用二段跳和二段跳后开枪滞空可以全数躲开。

3. 朝但丁丢杂物，该攻击的出现几率非常低，同样可以用回避轻松躲开。

Mission 15「THE TRADE」

钥匙	2
秘密任务	0
失落之魂	1

类似于交代剧情的关卡，过场后利用拖拽、牵引、砸地板帮助驾车的维吉尔解围，记得动作快点，不然老歌和妹子就一起挂了。来到仓库时有非强制杂兵战，身后的集装箱上面有一把钥匙。通过连续牵引来到最后需要拖拽巴士的地方，注意右侧有蓝门，用天使武器打开后可以取得第二把钥匙。之后从巴士向左边跳过去，由墙外侧的箱子处跳到上方平台，就能取得本关惟一一个失落之魂。最后，来到桥下用拳头摧毁桥梁就过关了。

Mission 16「THE PLAN」

钥匙	1
秘密任务	2
失落之魂	9

关卡开始后四周开始崩塌，玩家无需通过滑翔等行动来赶路，系统会留出足够的时间让玩家顺路前进的，冲的太快反倒容易随着突然崩塌的地面一同掉到深渊里。战斗结束后要在倒计时结束前进入大厦内，在时限内清光大厦外的敌人可以获得一个奖杯 / 成就，进去后还要再对付守在里边的敌人。前进到电梯处，电梯右边有红门，门后的通道尽头有第一个**失落之魂**。

从电梯来到高层后会有短暂的过场，随后顺着凯特的箭头提示一直前进，在走廊尽头有第二个**失落之魂**。之后进入红外线房间，等老哥修完电脑后就可以前进来到 87 楼（层数可以通过电梯间上方的数字来确认）大厅，干掉挡路的敌人后通过上方的牵引点来到 88 层，全灭这里的杂兵后注意右侧一条不断有箱子向上飞的走廊，等箱子飞过路过缺口，在尽头右边的小房间里有一把**钥匙**。返回战斗场地，砸开一个红门，里面有第三个**失落之魂**，收集后进入电梯前往 105 层。

出电梯后会有多场战斗，需要耐心应战，全灭敌人后二段跳到独立的小屋子上方再牵引至 106 层，在右边角落有第四个**失落之魂**。从两边夹击的墙壁通过后，贴着右边的移动，这次要滑翔到中间的平台然后左转进入紧急通道，通道最上方有第五个**失落之魂**，而最下方则是**秘密任务** EXTREME TRAVERSAL。

回到 106 层往右侧前进，看到第一个牵引点直接往前走落到下方 105 层，左侧蓝门里有第六个**失落之魂**，先处理掉眼前刷出来的杂兵再进去收集吧。接着从下来 105 层的地方牵引回到 106 层，这次再用眼前的牵引点移动到红外线密布的区域。

算准红外线消失的时机用跳跃或二段跳后滑翔就能顺利前进，途中还会刷出来阴魂不散的敌人，干掉它们来到通道尽头，虽然凯特会用箭头提示玩家往右走，不过左边的区域里有第七个**失落之魂**，随后顺着凯特指的路进入电梯触发过场获得爆破枪并来到 154 层。

出电梯后左转走到尽头有第八个**失落之魂**，路上有不少杂兵挡路，取得失落之魂后回过头来往前走，途中注意左侧自动打开的门，进去后过道开始崩塌，来到 154 层的电梯间后不要急着进电梯，打开右手边的蓝门，在里侧门的正上方有第九个**失落之魂**。在电梯前方左侧可以找到**秘密任务** BAIT AND SWITCH。接着进入电梯就可以来到最终战区域，全灭敌人后从前方的平台往前移动到尽头，本关结束。

Mission 17「FURNACE OF SOULS」

钥匙	1
秘密任务	1
失落之魂	5

此关的地形比较复杂，在平台间跳跃时会有火焰从深渊喷射上来，碰到的话虽然不会让但丁出现受创时的踉跄，但血下得巨快，千万千万要小心。

一上来就有左右分岔路，先走左边一路前进，利用第一个牵引点来到左侧有高墙的平台，第一个**失落之魂**就在高墙的背后。取得失落之魂后建议重开关卡，已取得的失落之魂会自动保存。这次选择右边的路，来到杂兵出现的平台后看左侧，注意远处的墙面上有拖拽和牵引点，干掉杂兵后二段跳滑翔然后先用拖拽破坏墙面，接着再立即牵引过去，第二个**失落之魂**就在这里。

收集过后从平台左侧回到左边的路，一直向前方移动，战斗结束后顺着左侧的通路移动到尽头收集第三个**失落之魂**，将其打碎后转身，然后贴着右边前进到石门所在的区域边缘，调整视点面对远处的平台，我们的目标是右上方的蓝门，顺着眼前的牵引和拖拽点慢慢推进就能到达，门后有一把**钥匙**。取得钥匙后一路向前到达时空神像处，先利用左侧的牵引点移动到前方的平台，落脚后调查右边墙壁上方会看到第四个**失落之魂**，取得后往平台左侧远处搜索，很容易就能看到**秘密任务** A DAY IN HELL 的大门。

继续前进到达大平台后会与数波敌兵展开恶战，场景周围有不少回复体力的绿魂。苦战过后从前方牵引至高处的平台后从右边绕到岩石后面，可以找到第五个**失落之魂**。继续进行一些空中作业本关就结束了。

Mission 18「DEMON'S DEN」

钥匙	1
秘密任务	1
失落之魂	3

流程中最后一个有收集要素的关卡，本关有点解谜要素，请玩家对照地图，我们将四个洞穴分成左上、左下、右上、右下，玩家要前往四个洞穴的尽头将 4 个机关打开，然后再回到中央区域用拳套调整地面的机关，将地面上 4 个发光的图标转动到对应的地方才能打开中央的大门。

开始行动后转身可以看到一个回复道具。前进触发短暂过场，先进入右下的洞穴，来到巨大圆环所在的区域后往左上方看有第一个失落之魂，利用拖拽开启机关后会招来杂兵，注意当机关开启后，旋转的圆环对但丁和敌人都是有攻击判定的。解决掉它们后回到中央进入右上的洞穴，途经第一个坑时跳到坑里的左侧，通路尽头有一把钥匙，小心突然冒出来的旋转陷阱。入手钥匙后直接从旁边的坑里跳下去就会来到圆环所在的区域。

开启机关后前往左下的洞穴，走到通路尽头时先不要往下跳，往右边调整视点可以看到第二个失落之魂，二段跳后滑翔即可来到平台上。接着从区域下方来到圆环处开机关，回程时小心中了陷阱的埋伏。最后前往左上的洞穴，走到尽头后往左看有秘密任务 COLOSSAL TRIUMPH，而右边则可以看到最后一个失落之魂，至此游戏里的所有收集要素就全部取得了。将最后一个机关开启后回到中央区域调整机关开启大门后本关结束，调整机关的乐趣就留给玩家吧。

Mission 19「FACE OF THE DEMON」

无收集要素

过场后要利用眼前的牵引点移动到安全的地方，接下来会有数次类似于QTE的牵引和拖拽，重创BOSS后被老哥救到大厦里，移动到尽头时老哥被BOSS劫走，随后正式进入BOSS战。

BOSS——MUNDUS

恶魔之王MUNDUS的实力可谓名不符实，战斗开始后依旧先利用牵引和滑翔躲到安全的平台上，整场战斗中会有数次需要玩家在平台之间移动。我们的目的是砍断BOSS的两只手，它通常会用单手砸向平台，攻击的落点可以通过地面的圆环来确认，离开圆环的范围后要立即起跳来避开拳头砸到地面上产生的冲击波，接着马上对着BOSS的拳头牵引，之后便可以对拳头进行短暂的输出了。当BOSS使用双手砸平台的招式时会先将双手举起来，看到这个准备动作后立即移动到平台的边缘或者正中央的安全地带，随后也要跳起躲开冲击波并顺势牵引到拳头附近输出。

BOSS还会从远处丢能量球过来，左右回避可以轻松躲过，也可以算准时机利用弹反将能量球打回去给予BOSS重创。比较有威胁的招式是BOSS的单手三连砸地板，出招前地面同样会有落点圆环提示玩家躲避，注意回避时要一直往同一个方向移动，否则容易出意外。每打掉一只手后都要拖拽它的眼睛，当MUNDUS成为断臂维纳斯后就离死期不远了，失去双臂的它只会用三连发的能量球来攻击玩家，左右回避绰绰有余，当它将脑袋凑到平台附近时，它的大嘴会出现牵引点，牵引过去一顿猛砍，重复数次就收工了。

Mission 20「THE END」

无收集要素

BOSS——VERGIL

“砍老哥”的戏码大伙儿再熟悉不过了。此场BOSS战想无伤的话有一定的难度，老哥的攻击手段繁多，而且招式的起手动作都很相似，玩家需要及时作出反应才能避免受伤。战斗中可以追求一下“恶魔回避”，这是追求高华丽度和缩短战斗时间的关键。通常攻击都会被老哥弹出，要等他在出招后露出空隙时用霰弹枪打出较大硬直，再把他拉过来痛打，推荐用斧头的△△·△或△△△连段来输出。

BOSS的攻击方式和对策：

1. 老哥设置在自身周围的剑在一段时间后会以追尾的方式射向但丁，推荐看到剑出现后就用霰弹枪打掉，BOSS可能会继续设置，那就继续用枪打到他不再设置为止。

2. 横跨场景的蓄力冲刺攻击，冲刺的轨迹中会出现剑气，注意不要被波及，跳跃躲开后用霰弹枪射击，再施以连段。

3. 地面中还有长时间蓄力然后瞬移到但丁面前拔刀造成范围攻击的招式，安全起见就不要在老

哥蓄力的时候抢攻了，他的瞬移出招次数一般都会在两次以上，注意他的拔刀攻击不要往后方回避，否则容易被范围攻击所伤，此招主要以回避为主，躲开后并没有太好的进攻机会。

4. 瞬移拉开距离然后连续释放追尾的剑气，对策是立即跳起来然后用滑翔逃开，能及时反应过来的话也可以将剑气弹反回去。

5. 瞬移到空中，然后往但丁所在的地方释放单发的剑气或者飞踢，剑气可以翻滚回避或者弹反回去，翻滚回避后趁老哥落地前可以对其进攻；飞踢同样可以翻滚回避，推荐用恶魔回避躲开然后重创老哥。

6. 放出分身一同攻击，还会回复体力。这是维吉尔最后阶段才会使用的招式。这个阶段与BOSS周旋，出现破绽时就霰弹枪射击，然后拉过来砍上一两下，注意分身动向，找到机会可以变魔人集中攻击一轮。次世代版中的分身不会消失，玩家需要一直把BOSS的体力打空才算过关。

秘密任务

游戏中共有21个秘密任务等着玩家的挑战，流程中有全部秘密任务所在的位置，每完成一个秘密任务都可以取得提升但丁体力或魔力上限的道具。下面将每个任务的挑战目的、附加条件以及推荐打法（没有取得无限魔人的前提下）列出来供玩家参考，注意打法并不是惟一的，也可通过通关后提升能力和技能后再挑战的方式来降低任务难度。

AIR BRAWL

目的	敌人	时限	附加条件
限定时间内全灭敌人	低级杂兵×5	1:20	敌人只有在空中才会受到伤害

推荐方法：因为无需考虑评价，所以打连段时选择简单粗暴的，比如大剑空中连砍就是不错的选择，随后继续用拖拽把敌人拉到空中猛砍，非常简单的一个挑战。

SIMPLE TRAVERSAL

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内抵达终点	无	1:00	无

推荐方法：一本道的路线，时间充裕，毫无难度。

SIMPLE ERADICATION

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内全灭敌人	低级杂兵×6	1:00	无

推荐方法：同样是在让玩家小试身手的挑战，简单粗暴的连段比如大剑△△·斧头△或者先用手里剑的△△·△将敌人聚到一起再输出都可以。

DEMONIC CONFLICT

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内全灭敌人	炸弹天使×3 死灵骑士×3	1:20	只有恶魔武器才能对敌人造成伤害

推荐方法：先击破骚扰性较强的炸弹天使，开场后两次恶魔拖拽同一个炸弹天使将它拉过来秒掉，剩下的死灵骑士可以先二段跳到它们的中心上方，然后空中拳套○键蓄力砸地，一击将它们轰散，接着再逐个击破。

ANGELIC WARFARE

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内全灭敌人	中级杂兵×10	1:20	只有天使武器才能对敌人造成伤害

推荐方法：开场后用手里剑的 YY・Y（长按）就能将敌人聚拢过来集中打击，重复两三次即可完成挑战。

RAPID DESCENT

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内触碰所有目标	无	1:20	目标共有20个

推荐方法：第一次挑战时建议玩家先不用赶时间收集目标，先花点时间熟悉每个目标的位置。目标主要分布在左右两边，先从上往下收集左侧的 15 个目标，收集完后在最下方的平台主动跳崖让但丁重置到起点的位置，然后再去收集右侧剩余的 5 个目标即可。收集左侧的目标在平台间跳跃时多用一段跳和二段跳，当然滑翔也可以，但会提高操作难度。右侧的个别收集需要用二段跳后滑翔的移动方式来节省时间。

A TASTE OF HEAVEN

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内全灭敌人	弓天使×3 死灵骑士×8	1:20	敌人和但丁都处于一击必杀的状态

推荐方法：拖拽后双枪射击，拖拽后双枪射击，拖拽后双枪射击……然后世界就清静了。

STYLISH VICTORY

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内取得S评价	低级杂兵×3	2:00	无

推荐方法：活用手里剑的 YY・Y（长按）可以快速地提升评价。

BAIT AND SWITCH

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内全灭敌人	低级杂兵×3	1:30	只有处于恶魔回避后的攻击加成状态中才能对敌人造成伤害

推荐方法：挑战开始前注意先要在商店里点亮恶魔回避的技能，就是按着 R2 键在敌人攻击到达的一瞬间按 L1 键回避。成功后但丁身上会发红光，接着就用斧头连砍来清场吧。

THE POWER WITHIN

目的	敌人	时间	附加条件
在魔力槽耗光之前全灭敌人	低级杂兵×9	不定	杀死敌人会回复部分魔力槽

推荐方法：恶魔拖拽→大剑连砍，重复这个步骤 9 次就搞定了。

WHAT GOES AROUND

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内全灭敌人	炸弹天使×2 中级杂兵×2	1:10	只有敌人的攻击能对敌人造成伤害

推荐方法：等炸弹天使将炸弹丢到但丁附近时使用恶魔拖拽将敌人拖过来送死即可，中级杂兵的体力稍高需要多炸几次。

MODERATE TRAVERSAL

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内抵达终点	无	1:30	无

推荐方法：时间充足，个别地方需要在牵引后用滑翔然后再牵引的方式移动，而在空中拖拽拖拽点后要立即再牵引的地方，建议牵引时连打按键，否则可能会牵引失败掉落深渊。

FLAWLESS CONQUEST

目的	敌人	时间	附加条件
全灭敌人	炸弹天使×2 寒冰骑士×2 电锯骷髅	–	无伤

推荐方法：因为没有时间限制，所以安全第一不用急着输出。敌人只有 5 个，先干掉碍事的炸弹天使，然后再将电锯骷髅挑空打连段，最后用手里剑拘束着其中一个寒冰骑士再去单挑另外一个即可。

COLOSSAL TRIUMPH

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内消灭暴君	暴君	0:45	无

推荐方法：起始点就与暴君有一段距离，躲开他的冲撞，绕到他背后用恶魔拖拽将其放倒，然后上前用拳套的○键二段蓄力将其打浮空，之后就可以在空中以大剑连砍→恶魔拖拽的套路将其屈死。

HASTY ACQUISITION

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内取得目标数量的红魂	无	0:35	无

推荐方法：只要合理使用手里剑的△△来攻击场景里的物体，就算全程步行也能在限定时间里达成 90 个红魂的要求。

DISPLACED SKIRMISH

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内全灭敌人	低级杂兵×5 电锯骷髅×2	1:50	敌人只有在绿色的区域内才会受到伤害

推荐方法：时间还算充裕，挑战中要时刻注意绿色区域的动向，当区域开始缩小时就要快速移动到下一个区域中央。为了能

安心杀敌，建议二段跳后利用恶魔拖拽将敌人拉到绿色区域里，然后以空中连段输出，空中大剑连砍是不错的选择最后一击将敌人吹飞后可以立即再将敌人拖拽回来继续打击。也可以考虑在空中用大剑△△·手里剑△将敌人聚拢到一起进行打击。

DIVERGENT SLAUGHTER

目的	敌人	时间	附加条件
全灭敌人	中级杂兵×4	–	不能使用相同的招式

推荐方法：挑战开始后用手里剑的△△·△（长按）就能一次性将全部敌人拉过来，转转转的途中控制好方向将敌人逼到版边，那么在转转转结束后敌人就算不死也会全部被吹飞到场外。

EXTREME TRAVERSAL

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内抵达终点	无	1:40	无

推荐方法：要点和中级的时间竞速相同，同样是滞空拖拽后需要马上牵引的地方连打牵引的指令，除此之外还要提前切换武器来砍开特定的门来节省时间。

A DAY IN HELL

目的	敌人	时间	附加条件
全灭敌人	低级杂兵×6 电锯骷髅	–	但丁处于被一击必杀的状态

推荐方法：没有时间限制，开场后可以用手里剑的△△·△（长按）削减一下部分敌人的体力，然后再二段跳到空中重复恶魔拖拽→大剑空中连砍的套路即可安全地将敌人逐个击破。

SUBSISTENCE

目的	敌人	时间	附加条件
生存到时间结束为止	无限刷新	3:00	杀死敌人会回复部分体力

推荐方法：前期和中期可以在场景中央二段跳后利用拖拽、牵引和大剑空中△△·△△来一直维持在空中输出并杀敌回血的状态，后期会出现武士，因为剩余时间不多了，所以不想和他周旋的也可以躲着他来打其他杂兵。

SHENANIGANS

目的	敌人	时间	附加条件
全灭敌人	红蓝猴子 魔女	–	无

推荐方法：先用手里剑的○键攻击束缚住蓝猴子，再用○键攻击迅速破坏魔女的护罩，集中火力干掉魔女后，再回过头来一边束缚蓝猴子，一边用拳套的△△△+拖拽来屈死红猴子，最后再单挑蓝猴子。因为没有时间限制，所以难度不大。

维吉尔篇

维吉尔使用心得

●维吉尔的基本特征

维吉尔的操作和但丁基本相同，但他没有二段跳，不过回避动作有瞬移效果，会增加一段移动距离，有些地方会运用到跳跃→空中滑翔→空中瞬移这样的移动方式。不推方向，单按L1键为垂直升空，和普通回避一样具有短暂的无敌时间。武器方面，维吉尔只有一把阎魔刀，在天使形态和恶魔形态下武器的样子不会变化，但招式会有比较大的区别。射击系武器只有幻影剑，天使状态和恶魔状态下的幻影剑与但丁的拖拽和牵引能力类似，算是异曲同工。维吉尔的魔力可用于发动幻影剑阵以及分身，并且在魔力足够的情况下能重叠使用。

●维吉尔杂兵战

维吉尔虽然武器招式不如但丁丰富，但对于高手来说一样可以打得十分华丽。当然，对于普通玩家来说，我们只要掌握一两套最易于操作的连技就可以了。维吉尔在有魔法时比较无脑，消耗四格魔力发动护身剑阵，然后按住R2键交替按□和△键，只见敌人一个一个被拉过来然后被秒掉，同时华丽度等级很快就能升至SSS，对于过关评价会有很大帮助。对付上级杂兵时，只要叠加个分身，同样可以秒杀。

没魔力时主要找容易浮空的低级杂兵打空中连技，不仅安全系数较高，还能较快削减敌人数量并积累魔力。空中连击套路推荐“○键按住浮空后△△·L2+△接△△·L2+△”循环，基本上算是无限连，但打上两三轮后最好用空中R2+○○结尾，不然华丽度降得很快。施展空中连击时要时刻关注空中敌人的动向，高度太低时，地面敌人的攻击也要小心。

新敌人IMPRISONER算是中BOSS级别的，很难只靠一轮剑阵+分身的猛攻将其战翻。在它狂暴化时可以边跑边发射幻影剑，耐心等待机会，千万不要硬拼。

●维吉尔BOSS战

维吉尔篇中只有一场正真意义上的BOSS战，打的是维吉尔自己。由于维吉尔没有霰弹枪，BOSS发出的剑阵只能回避或硬砍回去，受伤风险较高，所以尽量不要远离BOSS。在原先的DLC版本中，维吉尔是可以使用刚才提到的空中无限连技直接屈死的，虽然这种几近无脑的打法在决定版中已经失效，BOSS在空中只要受到四五次攻击就会立即格档并反击，但这个BOSS依然属于“傻瓜级”的，因为他居然可以被幻影剑活活射死，三个阶段只需要掌握三次硬直机会，然后就可以左手拿茶杯、右手连点□键了。

当然，这个打法实在有些难看，华丽度得分低且耗时长，所以最好还是连段和“射击流”混合使用。第一阶段BOSS的破绽主要是空中垂直下劈和连续瞬移斩击的最后一下；第二和第三阶段增加了空中飞踢，用跳跃回避后也有进攻的机会。推荐连段：地面R2+△△△→前L1接近→地面R2+△△→○键按住浮空→

空中 R2+ ○○，BOSS 格档就回避一下，BOSS 被打远就连续射击。

剩下的问题是如何回避 BOSS 进入心脏后的攻击了。幻影剑阵必须有节奏地回避，等剑阵动了发出音效时再按回避键，不能太早！第二阶段的剑阵比较慢，第三阶段要快很多，VMD 难度更是丧心病狂，要适应节奏的变化。地面刺出的巨大幻影剑则要瞬移得早一些，尽快移出判定范围，难度越高，大剑数量越多，对瞬移方向有一定要求，但回避难度不大。

维吉尔收集指南

次世代版在关卡流程方面与原先的 DLC 版本相同，共有 6 个关卡，第 5 章为 BOSS 战关卡，没有收集要素。其他关卡分布着数量不等的“失落之魂”和“生命结晶”。每 4 块生命结晶可组合成一个十字架，令体力上限得到提升，第 2 章有惟一个完整的十字架可供收集，部分体力上限和魔力上限要在商店中直接购买。同样的，次世代版本的维吉尔篇在收集要素的位置方面进行了比较大的改动，参考下文的话应该不会遗漏。总的来说，次世代版的收集难度要低于原先的 DLC 版，几个需要踩着敌人连续跳跃才能取得的收集要素都换了位置，对操作技巧的要求降低了一些。

第 1 章

失落之魂 1. 一场杂兵战后进入室内，向前走一点后左拐。

生命结晶 1. 取得失落之魂 1 后往前走，在墙角明显位置。

生命结晶 2. 在出房间后右后方的墙角平台上。先用拖拽制造出前方的平台，然后往前移动一小段后再利用前方右边的平台绕回去，到达有生命结晶的地方。

失落之魂 2. 下一个蓝色牵引点先别上去，向牵引点左侧移动就能发现。

生命结晶 3. 跳过地板裂口，打破右侧墙壁后取得。

失落之魂 3. 战斗过后，向前走一点后左拐。

生命结晶 4. 出门后往左后方移动，在靠墙明显位置。

失落之魂 4. 连续第二个蓝色牵引点的下方。

第 2 章

失落之魂 1. 进入第一个传送门后从右边走，在一个大平台左边的半高平台上。

生命结晶 1. 进入第一个传送门后从左边走，一直往前移动会看到第一个绿色加速环，先不要过去，右侧有往下的楼梯，生命结晶就在下方。

十字架 1. 由同一平台的左后方走廊进入第二个传送点，会来到加速环上方，对面平台可以拿到十字架，但需要使用前跳、空中不推方向 L1 键、再空中 L2+ × 键的操作才能跳到对面。

失落之魂 2. 连续两个绿色加速环移动到第二个拱门处，在拱门左边的柱子上。

生命结晶 2. 来到战斗平台后，在战斗平台左后方角落里。

失落之魂 3. 就在战斗平台的右侧石头上。

生命结晶 3. 落下陨石时注意右侧，在一个非目标方向的平台上。

第 3 章

失落之魂 1. 从起点正面的门左侧绕到后面，用蓝色牵引点到达上方平台后就能发现。

生命结晶 1. 由起点正面的门进入，下一个平台转右，前进一小段后找到。

生命结晶 2. 由连续的牵引点进入洞穴后左转就能发现。

失落之魂 2. 用幻影剑让巴士显形变成平台后，跳到前方的另一台巴士上，然后向右边 90 度的平台滑翔过去，在上方墙壁背面发现目标。

生命结晶 3. 连续两辆需要用幻影剑显形的巴士处，左边有个红色拖拽点，拉出平台后跳过去。

失落之魂 3. 扁但丁的剧情过后，在长廊右侧的铁栅栏后面。

失落之魂 4. 战斗过后从一条走廊跳到对面走廊后，转身跳到刚才走廊的右侧外墙处就能找到。

生命结晶 4. 在传送点所在的长廊尽头。

第 4 章

失落之魂 1. 在第一个传送门的右边。

生命结晶 1. 来到女神像处右转，用幻影剑令两个平台显现，之后签引加滑翔就能取得。

生命结晶 2. 入口塌方的过场过后，打破右侧的栅栏后就能发现。

生命结晶 3. 战斗过后从前方的小门穿过去，再从右上方的牵引点来到上方平台，跳到对面平台便能取得。

生命结晶 4. 看到需要用幻影剑显形的平台时不要跳过去，往右转 90 度，跳到远处平台，再绕到石头背后。

失落之魂 2. 下一个战斗场景，传送门左边明显位置。

失落之魂 3. 经过传送之后，转身跳上传送门右后方的平台。

失落之魂 4. 进入坟墓后，在阶梯尽头的窄门上方明显位置。

第 6 章

失落之魂 1. 战斗过后跳过第一个平台，转身在右边墙角。

生命结晶 1. 进门之前门的右下方，十分明显。

失落之魂 2. 进门后在地板塌陷处往左侧缺口跳过去。

生命结晶 2. 战斗后前进至牵引点，在左边明显位置。

生命结晶 3. 在断裂的大平台处干掉一批敌人后进入走廊，看到女神像时左转。

失落之魂 3. 大门关闭的动画后会出现大批敌人，全灭敌人后在大门右后方墙角可以找到失落之魂。

失落之魂 4. 贴着大门左边的断壁可以进入一个房间，失落之魂就在里面。

生命结晶 4. 下一场战斗过后，由蓝色牵引点上去，就在右手边明显位置。

失落之魂 5. 紧接着出门右转，墙上有最后一个失落之魂。

生命结晶 5. 地面开始坍塌时，在必经之路的明显位置，快速拾取即可。

极限竞速 地平线2×速度与激情		Microsoft	竞速
XOne	Forza Horizon 2 Presents Fast & Furious		中文版
	2015年3月27日	本地1人	对应年龄：全年龄
	售价为：9.99美元		

为庆祝《速度与激情 7》全球上映，微软与环球联手推出了《极限竞速 地平线 2×速度与激情》。本作是一款独立游戏，游戏采用了《极限竞速 地平线 2》的局部地图，加入了电影系列的大量经典名车，并设计了数量众多的相关任务。游戏刚推出时完全免费，现在也仅售 10 美元。游戏的成就十分简单，已全成就的玩家还可以试试试 X360 版，同样也是 1000 点成就。

文 纱迦 美编 小瑟

综述

成就总数	1000 点 /25 个
全成就难度	2/10
全成就所需时间	4 ~ 6 小时
在线成就	无
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无
特殊需求	无

本作全成就的难度很低，概括起来就是拿到所有车辆，完成一些特技动作，最后跑完最终赛事即可。游戏为全中文，玩家只需不停地参加与获得车辆相关的任务并获胜就可以了。全部车辆入手后，就会出现最后的货机展示活动，完成之后即可通关。通关后玩家仍可继续游戏，游戏中还有很多与成就无关的内容。

本作的成就与难度无关，因此玩家将难度调至最低后，只要有一点点竞速游戏的基础，就可以轻松赢得所有比赛。对于跑得不甚满意的桥段，还可以随时按键闪回重放，十分体贴。所有车辆中只有 Plymouth Roadrunner 不是通过比赛获得的，在可以去拿这辆车的时候，地图上会出现一个大圈，玩家需要在圈子中找到它所在的废弃车库。所有的车辆入手成就都需要在返回车库时解锁，记得每拿到一辆车就优先回家。

900 匹马力的底特律肌肉车 40点

解锁条件

已取得 Dodge Charger ' 70

获得方法 只要前往地图上标明与获得此辆车有关的赛事并取得胜利即可，一般来说都需要赢两三场有关赛事后才能入手。除 Plymouth Roadrunner 外的全部车辆都是如此，以下不再赘述。

10 秒赛车 40点

解锁条件

已取得 Toyota Supra '98

赢了就是赢了 40点

解锁条件

已取得 Jeep Wrangler

一次四分之一哩 40点

解锁条件

已取得 Plymouth Cuda

别刮花了 40点

解锁条件

已取得 McLaren MP1

已完全充电 40点

解锁条件

已取得 Dodge Charger '15

你为何而跑? 40点

解锁条件

已取得 Nissan GT–R

甩向胜利 40点

解锁条件

已取得 Dodge Challenger '15

9 秒赛车 40点

解锁条件

已取得 Bugatti Veyron

执行任务的甜头 40点

解锁条件

已取得 Maserati Ghibli

别的没有，只有时间 40点

解锁条件

已 修 复 Plymouth Roadrunner

获得方法 如前所述，当出现这个任务时，地图上会出现一个大圈，找到位于其中的破车库后就有剧情。

跑道有多长啊? 100点

解锁条件

已完成货机展示活动。

Fast & Furious 100点

解锁条件

游戏最初的剧情成就。

燃烧的胎面 30点

解锁条件

已做出 10 次烧胎技术。

获得方法 急速起跑、急转弯等情况下就会使出烧胎技术，不知不觉间就能解锁。

Tokyo Drift 30点

解锁条件

已做出 20 次甩尾或手刹车甩尾技术。

获得方法 高速行驶中急转弯外加刹车就能做出甩尾，累计 20 次即可解锁。

高飞车 30点

解锁条件

已做出 5 次空中飞车技术。

获得方法 高速行驶中汽车腾空即为空中飞车，在凹凸不平的泥地比赛中就可以轻松达成。

2 Furious 30点

解锁条件

已做出 10 次破坏技术。

获得方法 撞飞路灯、垃圾桶、椅子等物品即为破坏，十分简单。

2 Fast 30点

解锁条件

已做出 5 次极速技术。

获得方法 当汽车的时速达到一定值后即为极速。

失之毫厘，差之千里 30点

解锁条件

已做出 25 次险象环生技术。

获得方法 当两辆车高速擦身而过时即为险象环生，可以是正向也可以是面对面，可以在高速公路上逆行来完成。

刮刮看吧 30点

解锁条件

已做出 5 次小露身手技术。

获得方法 小露身手是指保持一定速度时刮擦其他车辆。刮擦的要求是两辆车有轻微接触，但未显著改变双方的行车轨迹。如果碰得太实就不算刮擦，而是碰撞了。这算是本作惟一一个需要刻意去使用的技术成就，摩擦摩擦！

初次飘移 30点

解锁条件

已做出 5 次降低风阻技术。

获得方法 降低风阻就是尾流加速，跟在一辆高速行驶的汽车尾部就可以了。

快速 7000 30点

解锁条件

已累积至少 7000 的连续技术

连锁反应 30点

解锁条件

已累积至少 50000 的连续技术

获得方法 当玩家做出小露身手、险象环生这样的技术时会拿到一定的分数，如果连续做出不同的技术动作，分数会按倍率不断增加，到后来达到相当惊人的程度。连续技术的设定和动作游戏中的评价系统有点类似，即在一定时间内持续做出技术动作，就可以让分数不断上升。如果两次技术动作之间的时间太长，或是玩家受到剧烈碰撞，连续技术的统计就会清零。玩家的连续分数达到 7000 和 50000 时各有一个成就，其中 50000 分的成就应该是本作的最难成就。

要想轻松解除这个成就，推荐在取得 1970 CUDA 的第二场比赛中达成条件。这场比赛在野外举行，地面高低不平，很容易做出空中飞车。开始之后保持高速跟着领头羊身后，可以开启降低风阻、极速等技术动作。再配合泥地上的空中飞车，很轻松就能达到很高的连续分数。注意成就需要在连续技术结束后才能跳出，如果因为剧烈碰撞导致连续技术中断的话是不算的。因此建议玩家在拿到 50000 分后找个没人的地方慢慢减速会比较安全。如果达不到 50000 分的话直接重开比赛即可。

快枪手二世 30点

解锁条件

已在比赛前半段用完所有氮气

获得方法 部分赛事一开始拥有满满的氮气，只要一上来用光就可以解锁了。

自拍一张！ 30点

解锁条件

已拍摄 1 张 1970 Dodge Charger R/T 的相片

获得方法 开着这辆车来到街道上，按 MENU 键调出拍摄菜单来一张就可以了。

X360 版的补充说明

虽然这是次世代专辑，但考虑到有 Xbox One 的玩家大多都有 X360，而且 X360 版《极限竞速 地平线 2× 速度与激情》的成就是分开计算的，因此有必要特别讲解一下。

X360 版和 Xbox One 版虽然玩法相似，但游戏内容有较大不同。很多车辆入手的相关赛事都不一样，另外 X360 版的地图较小，街道上的车辆也比较少。从成就获得难度来说，X360 版要更大一些。

两个版本的成就设置方面有 3 个成就不同。X360 版取消了快枪手二世这个成就，改为累计获得 10 万个技术分数，两个连续技术相关的成就分别降到了 3000 和 15000。15000 分理论上要比 Xbox One 版的 50000 分简单不少，但由于 1970 CUDA 的第二场比赛和 Xbox One 不一样，因此反而难度更高。基本原理还是一样的，大家可以找一个自己比较顺手的比赛来尝试。另外也可以去飞机场的跑道上来回甩尾部，毕竟只要 15000 分，熟悉之后不是问题。

这款游戏可谓是山寨味十足，初玩之下感觉完全就是《水果忍者 Kinect》的翻版，只是把水果换成了僵尸而已。游戏中登场的僵尸也给人强烈的即视感，例如疯兔版、PVZ 版，甚至还有马里奥版。这样的游戏能公开在 Xbox LIVE 上发行，也真是醉了。不过只要它成就好拿，成就犯就可以无视一切、直接开搞。

文 纱迦　美编 小瑟

综述

成就总数	1000 点 /17 个
全成就难度	1/10
全成就所需时间	6 小时
在线成就	无
最少通关次数	无
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无
特殊需求	Kinect

本作事实上只有一个限时模式，只是会根据玩家的进度来不断解锁新内容。部分内容是玩家等级达到一定数值后自动解锁的，这种一般都是各种各样的僵尸，越往后就越厉害。剩下的要素需要在商店里花钱购买。

游戏中玩家可以获得金钱和分数。金钱就是关卡中出现的金币，碰触之后即可获得。1 枚金币等于 1 块钱，购买 SuperCoin 后会出 1 枚相当于 5 枚的特殊钱币。分数就是玩家的经验值，累积到一定程度就会升级，从而在商店中解锁新的项目，等级最高是 21 级。游戏中有很多方法可以用来赚取高分，例如爆头、同时击破数个僵尸等等，但由于全成就对金钱的要求远高于经验值，所以研究高分方法的实际意义不大。而金钱方面除了购买特定项目外，还真没什么特别的赚钱技巧。

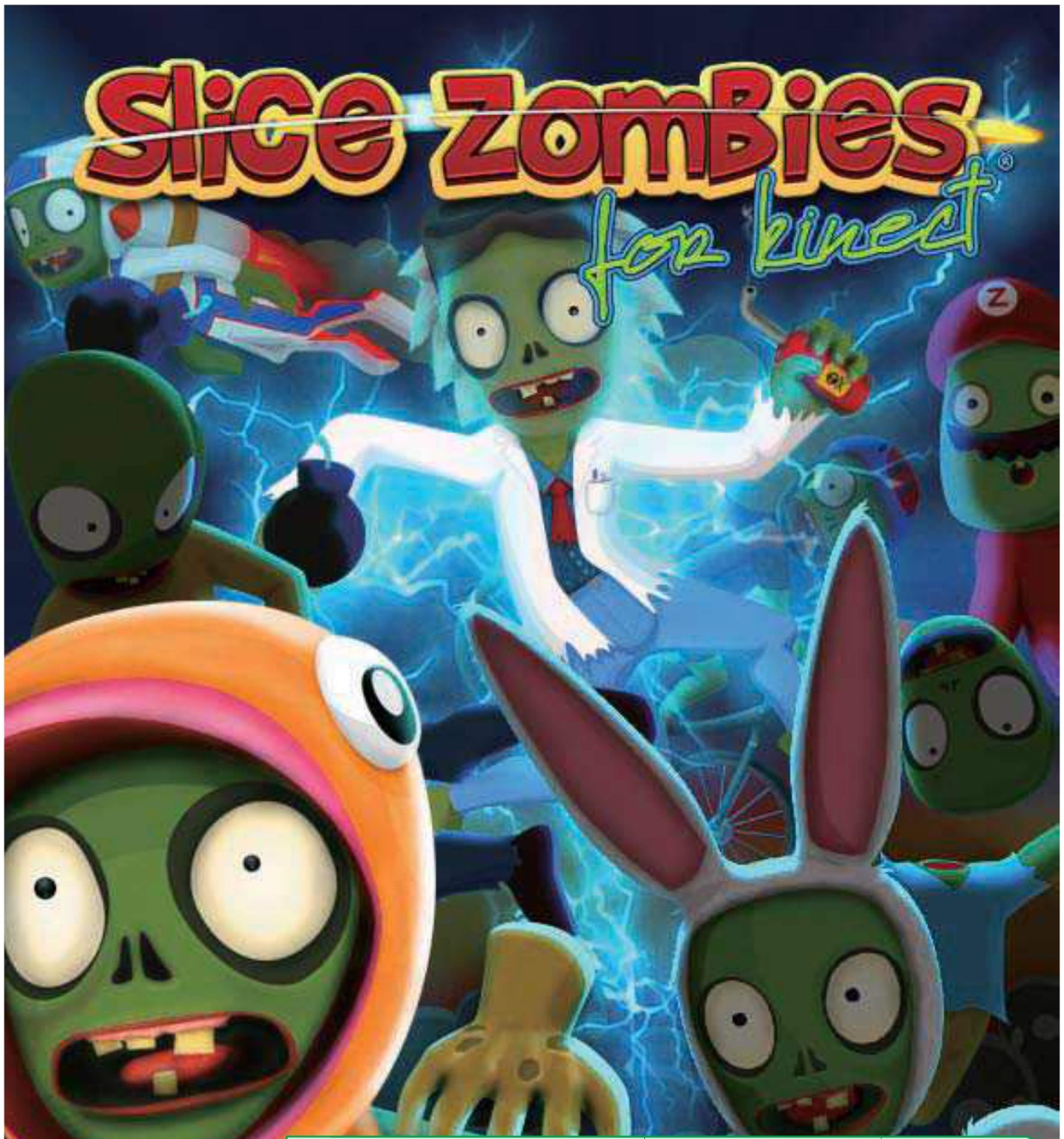
本作全成就的方法就是——切切切！除了最后一个成就外，其他成就在不到两个小时的时间里即可全部获得。切到下文提到的几个项目解锁后就赶紧去买，然后继续切切切，直到升满 21 级外加买下商店里的所有项目，全成就就入手了！推荐优秀购买的项目如下：

项目名称	效果
Extra Life	生命值从 3 增加到 4
SuperCoin	随机出现价值 5 元的铜币
Life Hand	随机出现白色僵尸手，切开后全命值 +1
Coin Hand	随机出现金色僵尸手，切开后出现大量金币

Welcome　10点

解锁条件

完成第一局游戏



切僵尸Kinect	MADE	动作
XOne	Slice Zombies for Kinect	美版
	2015年5月8日 / 本地1~2人	对应年龄：全年龄
	售价为：9.99美元	

This Is Zarta　20点

解锁条件

累计切爆 10 个僵尸的头

High Five　50点

解锁条件

累计切开 50 个僵尸手

Headbanger　50点

解锁条件

累计切爆 50 个僵尸的头

Handycapped　100点

解锁条件

累计切开 150 个僵尸手

Brainwash　100点

解锁条件

累计切爆 150 个僵尸的头

Zombie Disposal　20点

解锁条件

一局游戏切掉 50 个僵尸

This Can Get Handy　10点

解锁条件

累计切开 10 个僵尸手

Neighbours ate my zombies　50点

解锁条件

累计切掉 150 个僵尸

How many more are there? 100点

解锁条件

累计切掉 1000 个僵尸

Baller Status 20点

解锁条件

一局里获得 400 个钱币

In Coins We Trust 50点

解锁条件

累计获得 5000 块钱

Champagne and Cavia 100点

解锁条件

累计获得 15000 块钱

An arm and a leg 20点

解锁条件

切下僵尸的两条四肢

TIPS:注意不要先购买Time Hand（随机出现蓝色僵尸手，切开后时间+5秒），因为完场后出现的金币奖励是资金的重要来源，数秒钟就能拿到200多元。延长时间只会降低完场的效率。

Bag full of Zombies 50点

解锁条件

切下僵尸的 500 条四肢

Limb Bizkit 100点

解锁条件

切下僵尸的 3000 条四肢

The Winner Takes It All 140点

解锁条件

完成整个游戏

获得方法 这是本作最花时间的一个成就，如果不是这个成就，本作两小时 1000 点不是梦。游戏本身并没有通关的概念，完成是指玩家等级升到最高的 21 级，并买下商店里的全部项目。要达成这个目标，你需要获得将近 73 万分，外加 53350 块钱。经验值不是问题，赚钱是最痛苦的。如前所述，几个实用的关键项目要尽早解锁，然后就是漫长的切切切、刷刷刷。后期玩家发挥得当的话，一盘拿 1000 块钱不是梦想。如果你平时缺乏锻炼的话，注意不要拼太猛哦！以下列出商店的全部物品：

双手图标

名称	价格
Ribbon	免费
Fire	250
Tesla	1400

双手图标

名称	价格
Crystal	1600
Cloud	600
Rocket	400
Music	1800
FairyTale	2000
Emulator	1000
Snake	1000

背景图案

名称	价格
Slice Zombies	免费
Wallpaper	800
Old School	200
Hipster	1000
Pop Art	300
Nostalgic	800
Tiles	10000
General Sherman	10000
Slate	1100
Swirl	900
Chocolate Bars	700

僵尸手

名称	价格
Multiplier Hand	2500
Life Hand	2500
Time Hand	2500
Bomb Hand	2500
Coin Hand	2500

特殊项目

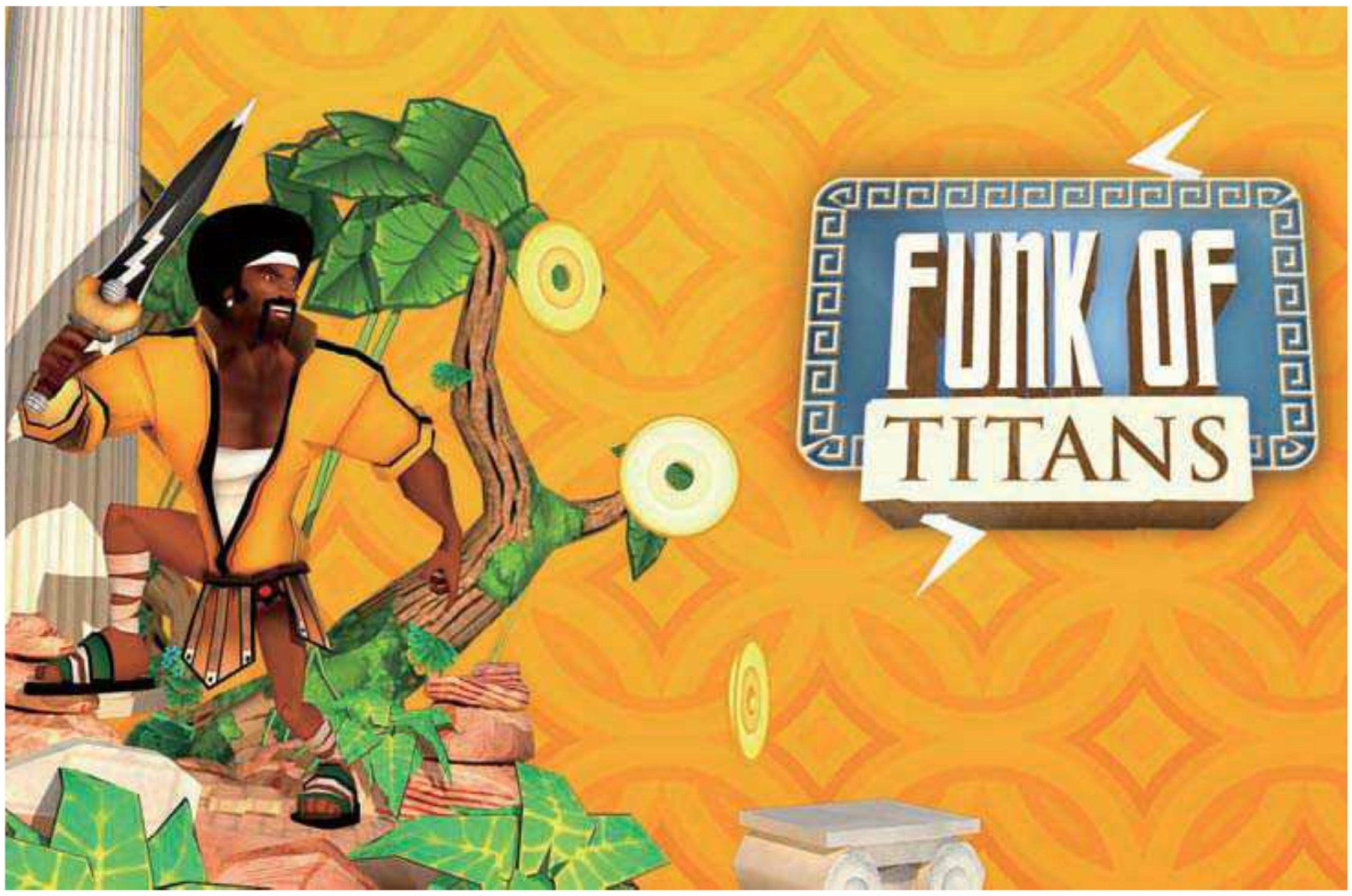
名称	价格
Extra Life	2500
SuperCoin	2500
Submachine gun	2500

放克（FUNK）是一种音乐形式，不过和作为游戏背景的希腊神话无关。游戏中珀修斯被恶搞为一个爆炸头黑人音乐家，为了推广自己的放克分别挑战流行乐、说唱和摇滚三大流派，最终在功成名就之阱拂衣而去。游戏的玩法有点像手机上的跑酷游戏，但动作性接近于传统平台动作游戏，打起来很舒服，成就也不难。

文 纱迦　美编 小瑟

综述

成就总数	1000 点 /21 个
全成就难度	2/10
全成就所需时间	4 ~ 6 小时
在线成就	无
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无
特殊需求	无



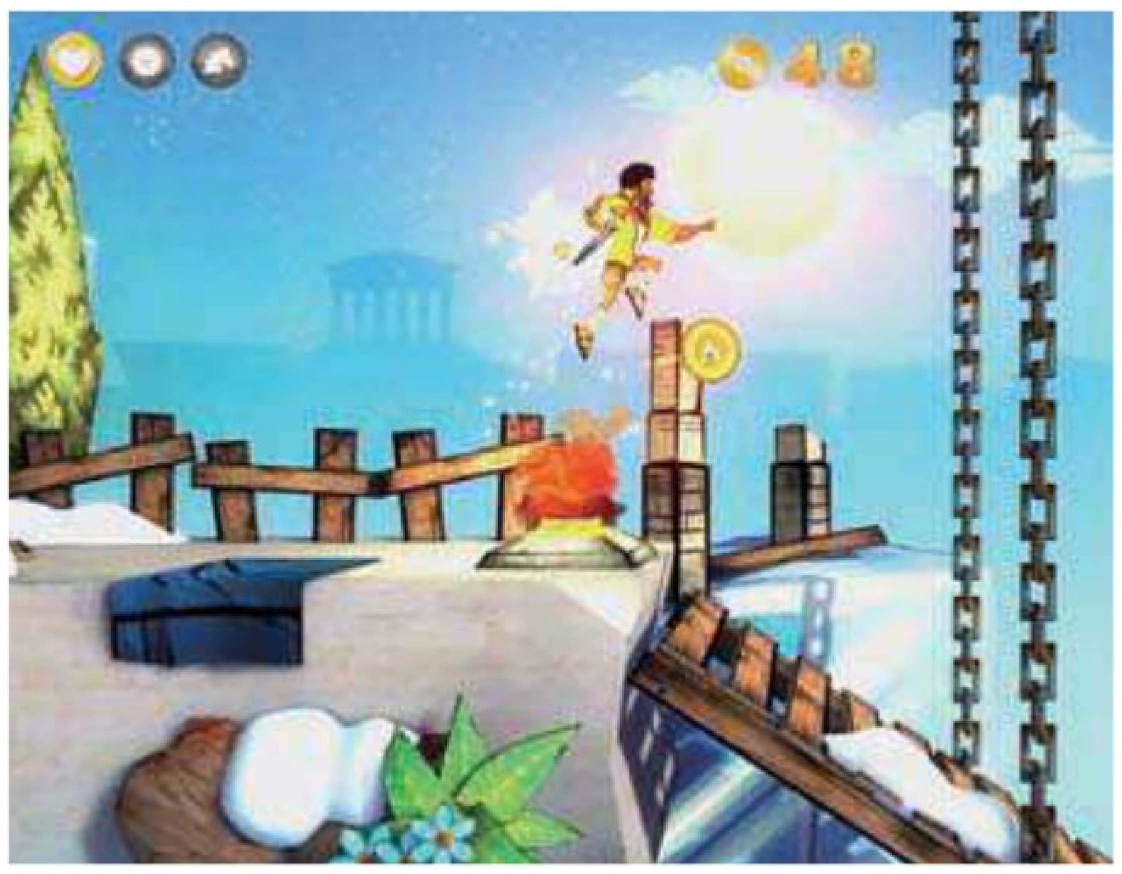
泰坦放克	A Crowd of Monsters	平台动作
XOne	Funk of Titans	美版
	2015年1月9日 / 本地1人	对应年龄：全年龄
	售价为：9.99美元	

本作全成就难度不高。游戏本身难度就不高，成就也没有特别为难玩家的地方。游戏分为3大关，每大关又分 13 小关，外加一个中 BOSS 战（角斗士）和一个大 BOSS 战（泰坦）。游戏为强制卷轴的 2D 平台动作游戏玩法，绝大部分隐藏要素都十分明显。

游戏的全成就要求归纳起来就是：所有关卡拿到 3 面金牌、所有 BOSS 战的 QTE 全部正确输入、升到最高级，然后剩下一些累计型成就。游戏中每关都有 3 面金牌，分别对应无伤过关、吃到 100 个金币过关、找到隐藏的飞马玩具。这 3 面金牌可以分开来拿，不用一次游戏拿齐，每个关卡都允许反复挑战。

升级方面就是要玩家完成每一级的 3 个挑战，具体在下文会进行描述。可以通过自杀、重试来刷，也没有什么问题。升级除了能拿到一点钱外，仅仅关系到商店物品的解锁，和玩家能力没有任何关系。不过隐藏的飞马道具往往需要火焰剑、光剑和交通标识牌这 3 种武器才能取得，玩家需要在商店中购入并装备。其中交通标识牌要 9 级才能解锁，在此之前需要它才能打开的道路就没有办法了。

因此本作的推荐完美路线就是：以每关 3 面金牌为目标推进，并注意完成挑战。等升到对应级别并买下火焰剑、光剑和交通标识牌后，就可以实实在在地做到每关都完美过关了。路上的每场 BOSS 战都要以 QTE 全对为目标，不过这并不是什么难事，而且也可以无限重试。



No More Pop　50点

解锁条件

完成 POP 世界的全部关卡

No More Rap　50点

解锁条件

完成 RAP 世界的全部关卡

No More Rock　50点

解锁条件

完成 ROCK 世界的全部关卡

Funk over Pop　100点

解锁条件

在 POP 世界的每一关都拿到 3 面金牌

获得方法 每个关卡都有 3 面金牌，分别要求玩家无伤过关、拿到 100 金币、找到飞马玩具。玩家可以分多次来分别完成不同的金牌。

关于无伤：游戏中玩家只有一条命，受伤之后就会变成裸体，掉进悬崖的话是直接毙命。

关于金币：每关都有 100 个金币要收集，金币只会以两种形态出现，一种是直接出现，另一种是在罐子里。玩家必须打碎所有罐子才能拿齐 100 个金币。

关于飞马玩具：飞马玩具多半出现在关卡中的隐藏地点，有时候会被魔法门封锁。击破魔法门需要用用火焰剑（FLAMING）、光剑（NERD）和交通标识牌（TRAFFIC SIGN）的其中之一。需要在进入关卡前在商店中购买并装备。下面列出部分需要特殊武器的关卡，建议玩家平日常备一把火焰剑。

1-4：需要火焰剑 FLAMING
1-5：需要交通标识牌 TRAFFIC SIGN
1-12：需要光剑 NERD
1-13：需要火焰剑 FLAMING
2-2：需要交通标识牌 TRAFFIC SIGN
2-4：需要火焰剑 FLAMING
2-6：需要交通标识牌 TRAFFIC SIGN
2-7：需要火焰剑 FLAMING
3-11：需要交通标识牌 TRAFFIC SIGN
3-13：需要光剑 NERD

除了普遍关卡外，每个世界还有一场中 BOSS 战（角斗士）和一场大 BOSS 战（泰坦）。BOSS 战的玩法就是 QTE，在 QTE 中只会用到 ABXY 四个键，而且这 4 个键会按照手柄位置出现，即上为 Y，下为 A，左为 X，右为 B，熟悉之后只要看方位就可以直接按键了。BOSS 战会有 3 段指令，准确输入一段即可拿到一面金牌，总共 3 面。

Funk over Rap　100点

解锁条件

在 RAP 世界的每一关都拿到 3 面金牌

Funk over Rock　100点

解锁条件

在 ROCK 世界的每一关都拿到 3 面金牌

Starting a legend　5点

解锁条件

完成 5 个宙斯任务

Trustworthy　15点

解锁条件

完成 10 个宙斯任务

Risk lover　20点

解锁条件

完成 20 个宙斯任务

Funk, James Funk 50点

解锁条件

完成 30 个宙斯任务

Demigod 100点

解锁条件

完成宙斯的所有任务，等级达到 MAX。

获得方法 玩家每一级的时候有3个宙斯任务，全部完成之后即可谒见宙斯升级。游戏中最高级别为15级，不过显示为MAX，14级往上即为MAX。下面就为大家列举一下宙斯任务的条件。原文中的X代表非具体数值。所有任务中，只有升14级时的骑天马游戏生存500米算是略有难度，不过稍加练习就应该能过。

任务原文	具体含义
RUN OEVE X METERS	奔跑 X 米
COLLECT X VINYL	收集 X 个金币
BREAK X OBJECTS	破坏 X 个物体
FINISH X LEVELS NAKED	以裸体状态完成 X 个关卡
FIND X PEGASUS IDOLS	找到 X 个天马玩具
JUMP ON X SPIKED CART MINION'S HEAD	跳踩 X 个敌人的头
PERFORM X WALLJUMPS	完成 X 次弹墙跳
SURVIVE X METER RIDING PEGASUS	在骑天马游戏中撑过 X 米
GET NAKED X TIMES	变成裸体状态 X 次
SLIDE OVER X METERS	在斜坡上滑行 X 米
CRASH X TIMES RIDING PEGASUS	骑天马时死掉 X 次
BEAT X HELMET MINIONS	干掉 X 个敌人
JUMP X TIMES IN A LEVEL	一关内跳 X 次（可以找一个有门的地方不断地跳）
COMPLETE A LEVEL WITH THE BLOODY FRIDAY HELMET	装备 BLOODY FRIDAY 头盔打过任意一关
BEAT X MINIONS WITH YOUR MACE SWORD	用 MACE 武器打死 X 个敌人
JUMP X TIMES	跳跃 X 次
COLLECT X VINYL RIDING PEGASUS	在骑天马游戏中收集 X 个金币
BREAK X OBJECTS IN A LEVEL	一关内破坏 X 个物体
SWING OVER X HANGERS	摆荡过 X 个悬挂机关
BEAT A TITAN WITHOUT A SINGLE FAIL	零失误的情况下干掉 1 个泰坦
FINISH X LEVELS INTACT	完美打过 X 个关卡（即拿到 3 个金牌过关，BOSS 关不算）
DESTROY X MAGIC DOORS	破坏 X 个魔法门（即需要特殊武器才能打开的门）
BEAT X MINIONS WITH YOUR FLAMING SWORD	用火焰剑干掉 X 个敌人
BEAT A GRUNT WITHOUT A SINGLE FAIL	零失误的情况下干掉 1 个角斗士
FLY OVER X METERS ON PEGASUS	坐飞马累计飞过 X 米

任务原文	具体含义
BEAT X MINIONS WITH YOUR NERD SWORD	用 NERD 武器干掉 X 个敌人
COMPLETE A LEVEL WITH THE FUNK TROOPER HELMET	装备 FUNK TROOPER 头盔打过一关

Casual buyer 5点

解锁条件

在商店里购买 5 个物品。

Working on the gift list 20点

解锁条件

在商店里购买 10 个物品。

The Collector 100点

解锁条件

在商店里购买 25 个物品。

获得方法 游戏的商店里会出售两种物品，武器和头盔。除了前文提到过好几次的火焰剑、光剑和交通标识牌外，剩下的武器和头盔都没什么用。商店中一共有27个物品，玩家需要买到只剩两个才能解成就。这个成就不必太急，随着流程的推进自然而然就能攒够钱。推荐每次过关后的骑飞马游戏多飞一下，权当练练手了。

Fly me to the moon, baby 5点

解锁条件

找到飞马玩具，并且玩过 15 个奖励关卡。

Top gun pilot 20点

解锁条件

找到飞马玩具，并且玩过 30 个奖励关卡。

Groovy Air Commander 100点

解锁条件

找到飞马玩具，并且玩过 50 个奖励关卡。

获得方法 找到每关的飞马玩具后，过关就能玩骑天马游戏，这就是奖励关卡。成就只要求玩过50次，可以重复玩一关，也可以开始后直接自杀，没有难度。顺带一提的是在商店里可以花钱直接玩，但这个似乎不算在成就要求内。

Grunt down! 5点

解锁条件

在竞技场（中 BOSS 战）打败一个角斗士。

Grunt Hunter 50点

解锁条件

在 3 个世界的竞技场(中 BOSS 战）里，赢得每一回合的胜利。

获得方法 只要玩家准确输入全部QTE，就一定能获胜全部回合的胜利。从成就要求来看即使失误一两次，只要该回合获胜也不影响。不过这么简单的QTE真是想输都难呐！

Footloose 5点

解锁条件

击败一个泰坦。

Funk Travolta 50点

解锁条件

击败 3 个世界的泰坦，并赢得每一回合的胜利。

获得方法 泰坦战也就是每个世界最后的BOSS战，同样是QTE对决，想输都难。

Xbox One/PS4 多版本成就 / 奖杯游戏清单

对于成就犯和奖杯迷来说，一个游戏拿好几遍成就奖杯是最大的浪漫。外人可能会不理解一个游戏打几遍的乐趣何在，然而对于乐在其中的人来说这种可以搞多版本成就奖杯的游戏简直就是福利。在本期成就奖杯堂的最后，我们将为大家介绍目前已知的 Xbox One/PS4 多版本成就 / 奖杯游戏清单。

为便于查询，下文提到的游戏原名以英文为准，仅对部分中国玩家耳熟能详的游戏名进行翻译。

文 纱迦　美编 小瑟

Xbox One 多版本成就游戏清单

微软对于多平台版本游戏的规定很严格，任何一个游戏在不同平台上的版本，其成就一定是分开的，只不过总点数和具体设置会有区别。因此这种多平台的情况我们就不赘述了，下面我们将列出 Xbox One 上所有的多版本成就游戏。

英文名称	成就总分	版本详情
Bladestorm: Nightmare	1000×2	日版、其他版
真・三国无双 7 帝国	1000×3	中文版、日版、其他版
最终幻想 零式 高清版	1000×4	中文版、日版、欧版、其他版
Grand Theft Auto V	1000×2	日版、其他版
Neverwinter	1000×2	中国大陆版、其他版
RUGBY 15	1000×2	欧版、其他版
Saints Row IV: Re–Elected	1000×2	澳版、其他版
The Evil Within	1000×2	日版、其他版
无双大蛇 2 终极版	1000×3	中文版、日版、其他版
Zumba Fitness World Party	1000×2	日版、其他版

进入次世代之后，微软加强了对游戏版本的管理，让绝大部分游戏拥有相同的 SKU。如此一来，玩家在任意服购买了一个游戏后，就可以切换到其他服下载不同的版本，只掏一份钱就能玩遍所有版本。这个设定大大方便了玩家，也使得多版本成就游戏的情况大幅减少，从各方面来看都算是正面积极的。

上表中还有一个特殊例子没有收录，那就是《地铁 高清合集》。这个合集包括了《地铁 2033》和《地铁 最后之光》两个高清版，一共 2000 点。但发行商又单独发售了两个游戏的高清版，分别也是 1000 点，等于是两个 2000 点。

PS4 多版本奖杯游戏清单

和 Xbox One 不同，索尼并未严格要求同一游戏在不同平台上的版本要分开设置奖杯，因此目前有部分游戏在 3 个 PS 台上的奖杯是共通的，玩家可以在奖杯列表中自行查看记录。

英文名称	版本详情
#killallzombies	欧版、其他版
秋叶原之旅 2	中韩版、日版、其他版
Anomaly 2	欧版、其他版
Bladestorm: Nightmare	日版、其他版
Chariot	日版、欧版、其他版
Contrast	日版、欧版、其他版
Daylight	欧版、其他版
DC Universe Online	欧版、其他版
Dead Nation: Apocalypse Edition	日版、其他版
Don't Starve: Console Edition	日版、其他版
真・三国无双 7 帝国	日版、中文版、其他版
真・三国无双 7with 猛将传	日版、中文版、其他版
Fluster Cluck	欧版、其他版
Giana Sisters: Twisted Dreams – Director's Cut	欧版、其他版
God Eater 2 Rage Burst	中文版、日版
Hohokum	欧版、日版、其他版
Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition	欧版、其他版
Just Dance 2014	欧版、其他版
Just Dance 2015	欧版、其他版
Natural Doctrine	日版、其他版
Never Alone (Kisima Ingitchuna)	日版、欧版、其他版
Octodad: Dadliest Catch	欧版、其他版
Omega Quintet	日版、韩版、欧版、其他版
Pro Evolution Soccer 2015	日版、欧版、其他版
Q*Bert Rebooted	欧版、其他版
Rogue Legacy	日版、其他版
Rollers of the Realm	欧版、其他版
RUGBY 15	欧版、其他版
Saints Row IV: Re–Elected	澳版、其他版
战国无双 4	日版、其他版
Secret Ponchos	欧版、其他版
Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	韩版、其他版
SingStar	欧版、其他版
Skylanders SWAP Force	欧版、其他版
Sleeping Dogs: Definitive Edition	中韩版、欧版、其他版
Slender: The Arrival	欧版、其他版
Sound Shapes	亚版、欧版、日版、其他版
Speakeasy	欧版、其他版
Stealth Inc: Ultimate Edition	日版、其他版
SteamWorld Dig	日版、其他版
Super Motherload	欧版、其他版
Terraria	日版、其他版
That Trivia Game	欧版、其他版
The Binding of Isaac: Rebirth	欧版、其他版
The Evil Within	中文版、韩版、日版、其他版
The Last Tinker: City of Colors	欧版、其他版
The LEGO Movie Videogame	德版、其他版
Toukiden: Kiwami	日版、其他版
Trine 2: Complete Story	欧版、其他版
TRIVIAL PURSUIT LIVE!	欧版、其他版
Valiant Hearts: The Great War	日版、其他版
无双大蛇 2 终极版	日版、其他版
Wolfenstein: The New Order	德版、其他版
Wolfenstein: The Old Blood	德版、其他版
如龙零 誓约之地	中文版、日版

不难看出，PS4 的多版本奖杯情况要比 Xbox One 复杂得多，以上列表还只是 PS4 平台的，如果算上 PSV、PS3 这种不同平台分开计算的奖杯游戏，那就更加恐怖了。毫不夸张地说，奖杯迷进入 PS4 时代后迎来了一个爆发式的增长阶段！

《邪恶深处》的第一、二弹 DLC 分别于 4 月 1 日、4 月 22 日在港服上架，玩家操纵的角色变为了茱莉·基曼（Julie Kidman），剧情方面一脉相承、解答了不少疑点，但整体风格并不像正篇流程那样主张战斗求生，而是更强调避战和潜入。这次的《次世代专辑》就来详细介绍这两弹DLC方方面面的内容。

文 苍穹　美编 心の永恒

邪恶深处	Bethesda Softworks		动作冒险
多机种	The Evil Within		港版
	2014年10月15日	本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4：420港币、Xbox One：429港币		

系统变化

下面主要讲解 DLC 在系统方面相较正篇的变化，相同的部分就不赘述了，各位读者可以参考《游戏机实用技术》357 期或《PS4 专辑》Vol.4 上的相关攻略。

警觉标志

DLC中的警觉标志不再是正篇的“眼睛”图标，而是改为了一段弧线，弧线的方向表示敌人与基曼的相对位置，颜色则表明其警觉状态——黄色时表明敌人已经察觉到异样、正主动展开搜索；红色时则表明敌人已经发现玩家。在“OPTIONS”→“敌人指示标志”选项中可以选择开启或关闭。

手电筒

手电筒并非战斗武器，按 L3/LS 键可以点亮或熄灭，按 L2/LT 键则能举起聚焦。手电筒不像《生化危机 启示录 2》中那样能用来干扰敌人，仅用于发现隐藏的道路、提示或敌人，主要用在解谜方面，在“黑暗模式”中也是最可靠的光源。

© 2015 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Tango Gameworks. All Rights Reserved.

化学荧光棒

第3章有一段流程会强制失去手电筒，需要借助化学荧光棒在黑暗中探路。其拿在手上的照明效果有限，正确的用法是以L2/LT瞄准后再按R2/RT键投掷出去，荧光棒落地后就会照亮周围的一定范围。虽然可投掷的数量无限，但同时只有3支能发光。在黑暗中举起荧光棒时，其投掷的瞄准线如果断开就表示前方有障碍物或敌人，这个技巧可以在挑战成就/奖杯时加以利用。另外，荧光棒丢在敌人面前并不会引起注意，一旦砸在它们身上则会触发警觉，故也可以用来诱敌。

掩体与诱敌

有按键提示处按×/B键能倚靠掩体，左摇杆控制移动，到达边缘时可以探出头去窥视。在掩体中按□/X键还能出声呼唤，以此吸引敌人，自己则趁机从另一侧绕开。注意，想要在掩体状态下投掷酒瓶，惟有在身体外倾、探出头去时才可以。

生命力回复

DLC全程没有任何注射器供玩家快速回血，生命力全靠自动回血机制来回复。只要保持静止不动，基曼的生命力就会慢慢回复至最大值，而在掩体或躲藏状态下，回复速度还会更快。与正篇的赛巴斯汀一样，当基曼的生命力为红血状态时移动缓慢，无法进行冲刺。

作战方式

体术：虽然按△/Y键基曼会使出一记踢击，但威力基本可以忽略不计，只用于破开挡路的障碍物，或是在一般的“魔缠者”类敌人靠近时暂时解围。

暗杀：在流程中拿到的斧头并不能像主线那样自由使用，仅在敌人未警觉状态下，从其身后按R1/RB键悄悄接近才会出现暗杀提示。斧头是一次性消耗品，持有一个的前提下，利用酒瓶命中敌人头部后也可以实施正面击杀。

推落：当敌人处在悬崖边时，从其背后潜行接近并按○/A键可以将其推下去。即使身上有可以暗杀的斧头，系统判定也是优先发动零消耗的推落。

手枪：枪膛容量7发、身上的子弹携带上限为10发。相比正篇初期的手枪来说精准度更高，一般攻击魔缠者的头部2枪便能击杀，身体则需要3～4枪。

散弹枪：枪膛容量1发，身上的子弹携带上限为5发。作为DLC中最大威力的武器，也有一发一上弹的缺点。命中魔缠者头部一枪即可毙命，打身体需要2枪。

*注：在手电筒开启的情况下举枪瞄准，同样可以实现聚焦操作，令隐藏的道具、通道显现，而不需要来回切换。这一技巧在第4章最终BOSS战中使用率较高。

难度说明

DLC只有两种难度，生存（SURVIVAL）难度是一般模式，通关后解锁的黑暗（KURAYAMI）难度为特殊模式，在流程到达拿手电筒处时场景就会一片漆黑，只有少数微弱的光源，可视范围极其有限也增加了恐怖感和难度，而且敌人警觉标志是强制关闭的。想要顺利通关除了需利用好手电筒外，也考验玩家对于流程的熟悉程度，“背版”是少不了的。DLC中的敌人多少都会发出一些光，而且大多数对声音比较灵敏，眼睛则比较瞎。第3章拿到的化学荧光棒在黑暗模式下可以保留（通过□/X键切换），也大大降低了难度，因此黑暗模式相比正篇的恶梦（AKUMU）难度而言简单很多。

SURVIVAL难度全收集攻略

收集说明

DLC中包含5种收集品，**人事档案**、**研究纪录**以及**撕碎的信**都与成就/奖杯有关。其中撕碎的信较为特殊，其碎片都是装在保险箱中的，而解锁的密码则会随机变化，攻略中只能给出解谜方式、无法直接给出答案。**唱片**与成就/奖杯无关，用于解锁标题菜单“Soundtrack Player”的乐曲。**蜗牛**同样与成就/奖杯无关，用于解锁标题菜单“Model Viewer”的模型，且收集方法较为特殊，要先用手电聚光照射（请注意调小音量），令其变成“Tango Gameworks”的图标形状后才能捡起。

在开始第二弹DLC“The Consequence”的新游戏时，系统会提示“是否要继承在The Assignment取得的Archive档案”，确定后第一弹DLC中已找到的人事档案、研究纪录和撕碎的信将继承到第二弹DLC。下文的收集品编号分开两弹DLC，并以不继承时的序号为准，比如“档案1–1”指的是第一弹DLC的第1份档案，“唱片2–1”指的是第二弹DLC的第一张唱片，以此类推。

第1章 An Oath

收集品：人事档案2、研究纪录3、撕碎的信4、唱片2、蜗牛3

开场后的森林并没有什么可探索要素，一直向前跑、进入点着火盆的洞穴。剧情过后面临分岔路，先走右侧可在躺椅上回收**档案1–1**，再原路返回走左边的岔路，遇到木板挡路时直接用体术踹开。场景切换到莫比乌斯总部，红色的沙发和黑猫就是本DLC的新颖存档方式。跑到指纹锁处长按○/A键开门，靠近“西装男”触发对话，随后跟着他走进实验室。

再次进入STEM的世界，拿到左手边卡在门把上的手电筒后先不要离开，转身进入布帘包围的区域，在床脚的药品架下层有**蜗牛1–1**。随后推开有血迹的大门，穿过尸横遍地的药品室，长按○/A键打开机关门。有生还者的房间和走廊右侧的大门目前都上着锁，先进入小房门正对着的通风管道。在行进的过程中会听到刺耳的高跟鞋声，还能目睹“灯女（Light Woman）”残杀生还者的一幕。从通风管离开后，先前走廊的上锁大门就会开启了。天花板有血迹滴下的尸体前有**纪录1–1**，继

续前进会遭遇挡路的“魔缠者（Haunted）”，由于不能正面硬拼，需要利用掩体系统和呼叫声引它过来，再趁机俯身靠近大门。

连打按键进入房间后，右侧桌上有装着**信件1-1**的保险箱，4位密码是沿着血手印由深到浅的顺序按下数字。推开挡路的垃圾车，在昏暗的走廊中捡起酒瓶，躲在掩体后把酒瓶扔向对面的房间，引开巡逻的敌人后再进入走廊的通风管道。

离开通风管道后先进入正面的房间，桌上有一部电话，调查可令隔壁房间的电话作响，同时把走廊上徘徊的敌人吸引进去，此时只要跑去关住隔壁的房门就能困住敌人，同时解锁特殊条件的成就/奖杯。随后可以放心熟悉一下地形，目前标有“Physical Plant Office”的双开门上锁，得从锁住敌人的房间门正对着的通风管道进入，拿到“办公室门禁卡”后会有敌人破门而入，立刻躲进衣柜，等灯女把敌人解决后，再出去用门卡打开先前的上锁房门。

进入自动打开的大门，调查亮着红灯的指纹锁却被告知权限被终止、无法进入，调查桌上的电脑后顺势躲入掩体、不要采取任何动作，静静等灯女离开后再依样画瓢，对着墙壁上的莫比乌斯标志用手电聚焦、照出房门。沿着惟一的道路前进，存档点过后上楼，在通风管盖掉下来的位置右侧有**唱片 1-1**。

连打○ /A 键开门后，右侧的楼梯下有两个敌人在慢慢移动，先左拐爬过洞口进入被玻璃隔开的房间，沙发前的茶几上有**信件 1-2**，保险箱的 3 个密码在左侧墙上的三幅画上，必须用手电聚光才能看到数字和对应的颜色。再从右侧的楼梯下楼，楼梯下方的通风管道内则藏着**蜗牛 1-2**。这里的自动售货机调查后会掉出酒瓶，而刚才的两名敌人已经徘徊进了办公室内。开门先左拐进入小房间，调查手机后出门，再调查桌上的电话，这样手机铃声才会作响，把敌人引进去后关门同样可以解锁成就 / 奖杯“恶作剧电话”。运气好的话两个敌人都会被引进去，如果门前的敌人没有警觉，就等拿到右侧桌上的“研究室门禁卡”后，扔酒瓶引开它，再去刷卡开门走人。

沿通风管道离开，下层是一处解谜，左侧的灯光在墙上照射出的图案就是提示。玩家要用手电筒照射右侧的“倒 L 型”标志，配合墙上的五角星映出莫比乌斯标志就能令门现形。进入房间再次照射墙上的莫比乌斯标志，调查出现的办公桌得到**纪录 1-2**。剧情过后从新出现的门离开，下楼梯立刻左拐，在白布边的药品架上藏有**蜗牛 1-3**。进入放映室对着矮柜上的莫比乌斯标志聚光，令放映机出现后静待剧情结束，再跟着幻象进入新的区域，两侧布帘后的黑板上经过照射都会出现一幅 STEM 的设计图，三幅全部照出后触发剧情，传来灯女踢门的声音，高跟鞋的脚步声远去后就能从正面的大门离开。

前方那扇不断开合的自动门无法通过（靠近后会看到红衣女子劳拉的身影，用手电筒持续对她聚光有“惊喜”），只能从左侧的机关门离开。跑下楼梯后目睹赛巴斯汀和乔瑟夫离去，不过挡路的指纹门依旧无法开启，只能走进通往“Biometrics”的电梯。调查电脑后获得“生物辨识卡”，在隔壁房间扫面脸部，再穿过玻璃门来到下层，途中有一个通风

口会遭到不明撞击，在隔壁进行手部扫描的过程中新敌人“尸怪（Cadaver）”就会登场。目前还没有危险，待手部扫描结束后，右侧门外的通风管道里有**唱片 1-2**。钻入左侧的通风管道，途中又有一只尸怪在巡逻。这种敌人只有听觉没有视觉，只要不贴身触碰到它或发出巨大声响就不会有事，不过一旦触发警觉并被其近身就是一击必杀。

踢掉扶梯到达下层要与大量的尸怪周旋，注意俯身缓缓潜行，正在“进食”的敌人构不成威胁，左拐绕到角落可捡到酒瓶，用来把最后那只挡在出口的敌人引开。它右侧的小道通往一个扶梯，爬上还能发现**信件 1-3**，按下保险箱的按键后会令该按键和周围 4 格都点亮或熄灭（即效果范围为“十”字形），而解谜方式就是要让面板上所有的格子都亮起（玩过《生化危机》的玩家一定不会陌生），右侧的架子上还有酒瓶可供利用。

解谜完成后原路返回，拉动两个机关来到另一个场景，这里的铁门是循环开闭的，闭合时发出的巨大声响会引来敌人，想顺利通过必须把握好时间差。在有两只怪物绕圈巡逻的场景，先穿过中央的铁门，推动垃圾车撞死对面正在进食的尸怪后，再返回穿过另一侧的铁门才能爬上垃圾车，沿扶梯安全离开。

进入上层房间进行神经扫描，完成档案的建立，这样指纹门就都可以通行了，屋内的电脑旁还有**档案 1-2**。通过指纹扫描让中央的升降桥下降，调查来时的电梯会有敌人冲出，稍微把它引开一下，再迅速冲入电梯即可。

开启先前看到赛巴斯汀和乔瑟夫处的指纹门，上楼梯后左手边的办公桌上就有**信件 1-4**，而左侧道路走到尽头处、灯光照射的墙上有 16 个红色方块，用手电筒聚光就会显示出该保险箱密码对应的按键。继续前进见到两人搭乘电梯而去，下楼后自动开启的门左侧的柜子上有**纪录 1-3**。来到机房调查电梯边的指纹锁，随后要在电力完全恢复前与灯女展开周旋。建议让对方保持在自己的视野范围中，活用机箱作掩护俯身躲避灯女的探照灯光，如果不慎被发现只要躲避一会儿也可以令其取消红光的警觉状态，但是千万不能被灯光持续照射，否则会陷入行动缓慢的虚弱状态，被灯女靠近后就回天乏术了。后期机箱之间会出现电流，碰触到会受到伤害，不过只要耐心依旧不难躲避 BOSS，等电梯到来后立刻冲过去，再沿惟一的道路跑到尽头即可结束本章。

第2章 Crossing Paths

收集品：人事档案 1、研究纪录 4、撕碎的信 4、唱片 3、蜗牛 2

照射右侧的莫比乌斯标志让裂缝出现，再沿着下水道前进。俯身穿过一个洞口后会发现隐形的魔缠者正在徘徊，惟有手电筒的光能够把它照出来，地面上的水纹也可以用来判断方位。前方不远就能拿到斧头，看准时机暗杀掉这名敌人，而在右侧的废墟处还有**唱片 1-3**。继续前进先推开红色的房门，在亮着红灯的尸体边回收斧头，回走廊躲在盖着蓝色帆布的木箱后，趁机杀掉另一名巡逻的敌人，随后才能安全地转动阀门，而阀门左侧的房间内还有**纪录 1-4**。

爬下梯子、穿过水管，再前进少许就会触发定点射击的强制战斗，基曼被卡在原地无法移动，任何敌人近身都是一击毙命，不

过玩家也终于有枪可以发泄一下。除了要把握好上弹时机外，尸怪的爆炸效果会波及到周围的敌人，这点也可以多加利用，最后灯女还会自己跳下来，命中它的灯罩或打几枪身体就能将其击退。顺利解围后子弹也正好打光，先向正面跑、爬上右前方石柱后的扶梯，**信件 1–5** 的保险箱的密码转动方向和刻度写在右侧的石柱上，需用手电照出。举例说明，如果密码为“右 22、左 4、右 18”，则表示要通过右转的方式让刻度到达 22，再左转让刻度到 4，最后右转到刻度 18，中途不能退出。

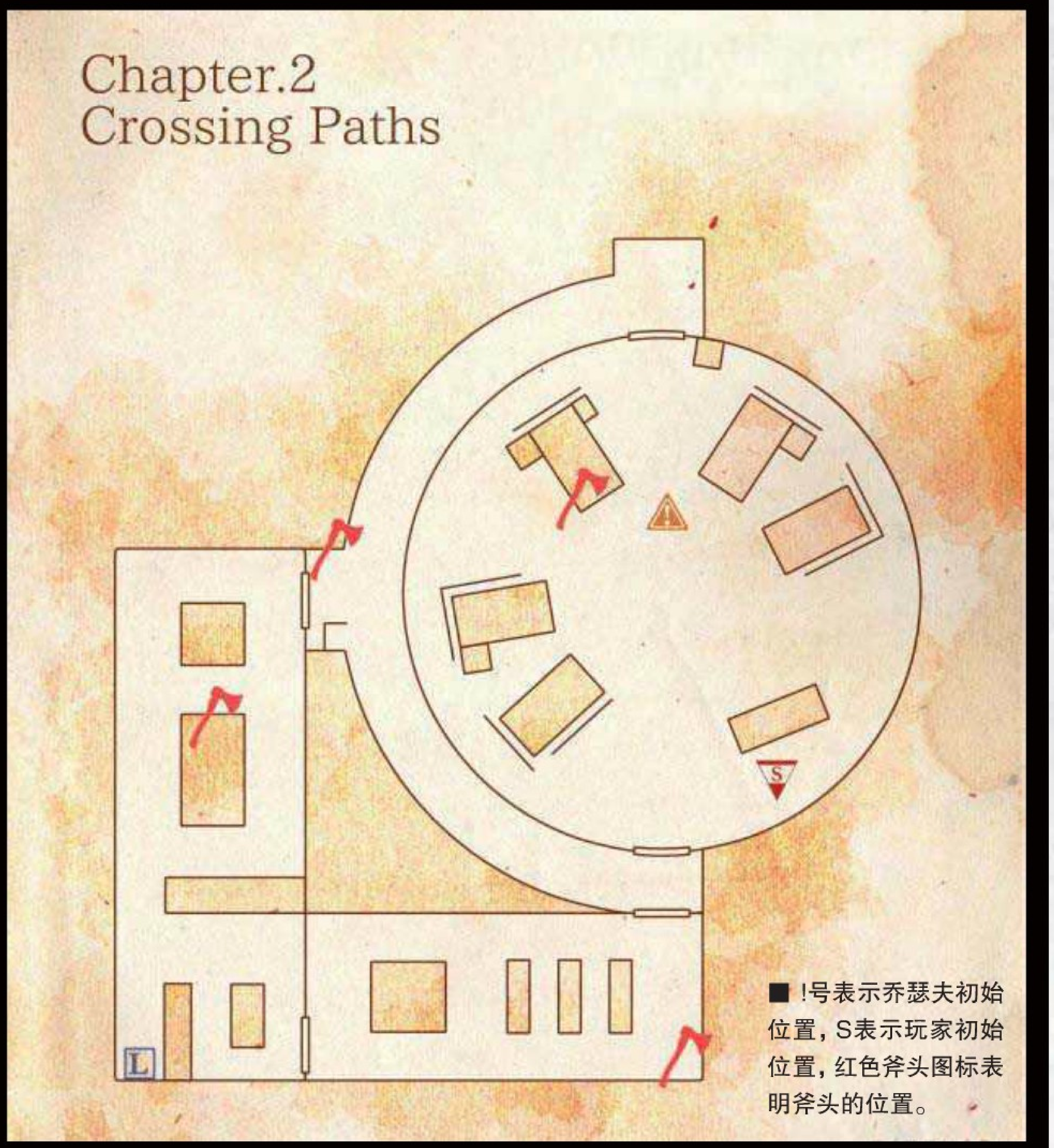
返回下层继续推进主线流程，进入存档点边的通风管道。在目睹乔瑟夫离开后，左侧的控制电路也烧毁了，现在需要找齐 3 个“分线盒保险丝”。取下电路板左侧的第 1 个保险丝并安在面板左下角，边上的门就会开启。爬到下层后左侧岔路有莫比乌斯的标志，照射并穿过水管，在扶梯上可找到**信件 1–6**，解谜方式与保险箱 1–4 一致，按键提示就在身后的墙壁上。回去走右侧的岔路爬上扶梯，转动阀门进入屋内后，这里的铁丝网外有一些正在进食的敌人，不用理会。穿过亮着绿灯的房门会看到“铁钩男（Trauma）”的培养皿，先走到道路尽头推门出去回收保险丝，回程时正准备开门铁钩男就会跳出，迅速跑回道路的一侧引它过来，再借助铁丝网的洞口即可脱身。回到隔壁的房间正准备调查阀门铁钩男又追了进来，利用中央的木箱躲开其视线，等它巡视过后就会走出房间，此时才能安全地开门离开。

把第 2 个保险丝安在面板右下角，穿过对面开启的铁闸门。在一个地上有无数圆孔和血迹的位置，先推开红色的门拿到保险丝，返回时利用这个一次性机关把破门而入的敌人干掉。推开敌人进来时的门，先左拐爬过铁丝网的破洞，可发现**蜗牛 1–4**。这个房间有两名巡视的敌人，如果身上带着一个酒瓶，可以直接往地上的机关处投掷，吸引其聚集后一次性杀死，顺便也能解锁成就 / 奖杯。如果没有攒下酒瓶，就得依靠走位来吸引敌人了——一进门后就直接往陷阱上跑、再冲到左前方，两个敌人基本能同时插死。其实不追求成就 / 奖杯的话，直接看准时机冲过去拉动机关，到对面再拉一次就可以用闸门隔开敌人，非常简单。

转动阀门离开后，两侧的敌人会纷纷破笼而出，直接跑向对面安上最后一个保险丝，冲入乔瑟夫离开时的铁门就安全了。推开蓝色的房门，在墙角两个黄色的油桶上有**纪录 1–5**。跳下断裂处触发剧情，然后往乔瑟夫正对的方向跑可以回收**唱片 1–4**，照射墙上的莫比乌斯标志就能到达存档点。沿旋转楼梯上行，先照射门右侧的莫比乌斯标志，进入隐藏房间后调查最右侧的箭头符号一次，再通过手电聚光让墙上的标志完整，可以从暗格中找到**纪录 1–6**。从铁门处离开就要迎来与乔瑟夫的战斗。

BOSS战 Joseph

玩家能对乔瑟夫造成伤害的方式只有背后的斧头暗杀，需要攻击 3 次才能结束战斗。这里的地形如地图所示，众多摆设都可以成为躲避乔瑟夫视线的有利条件，场景中还有一些电子装置，诸如放映机、录音机等，调查启动后也能对 BOSS 造成干扰，但需注意，想解锁特殊成就 / 奖杯就千万不要使用。不慎被对方发现的话就利用冲刺快速拉开距离，乔瑟夫的枪法较差，被他近身锁喉也不会轻易毙命，作为 BOSS 的压力根本不如灯女（黑暗模式下不容易判断方位，建议多利用电子装置来控制 BOSS）。



■ !号表示乔瑟夫初始位置，S表示玩家初始位置，红色斧头图标表明斧头的位置。

场景切换后顺着摇椅的诡异声音来到隔壁房间，在椅子上找到**档案 1–3**，随后推门离开跳到下层。现在玩家身处的场景就是正篇流程第 6 章的废弃市场，先右拐钻入板车前的洞口，踢碎木箱可发现**蜗牛 1–5**。往左走看到莱斯里后，场景会随着闪电发生少许变化，先回头到板车所在的道路尽头，回收矮柜上的“探照灯”。随后跑回广场中央，安上探照灯并把两盏灯都转向对准中央，自己站到石座崩塌的位置以手电聚光，就能让女神雕像复原。不急着去追莱斯里，在当前位置左前方楼梯边的木架上有几个木箱，打碎后可发现**信件 1–7**，解谜原理与保险箱 1–3 一致，让所有的按钮亮起即可。

追着莱斯里进入通道，存档点所在的沙发边上有**纪录 1–7**。从缺口来到户外，接下来要面对不少敌人。莱斯里关门后，玩家所处位置的右前方有一个不断冒出蒸汽的洞口，如果躲在这个陷阱后的掩体呼喊，把蹲在地上进食的 3 个敌人引过来杀死，同样能解锁成就 / 奖杯“一举多得”（基曼保持冲刺状态可以跃过洞口）。照射右侧墙角的莫比乌斯标志会出现一个洞口，进入后有尸怪从棺材中爬出，玩家身边的酒瓶原本是用来杂碎中央的挡路木板、从而穿过此地的，不过可以先往左前方的缺口处扔，这样外面的魔缠者和尸怪都会被吸引到一起，从而解锁让敌人自相残杀的成就 / 奖杯。最后门口拿火把的敌人可以用斧头暗杀掉，没什么难度。

推门进入下一个场景同样有不少敌人游走，Checkpoint后先穿过左侧的墙洞，暗杀掉拿火把的敌人，随后直接冲向左前方上层的大钟处，敲钟能把敌人都吸引过来，玩家则趁机冲向莱斯里所在的铁门即可。

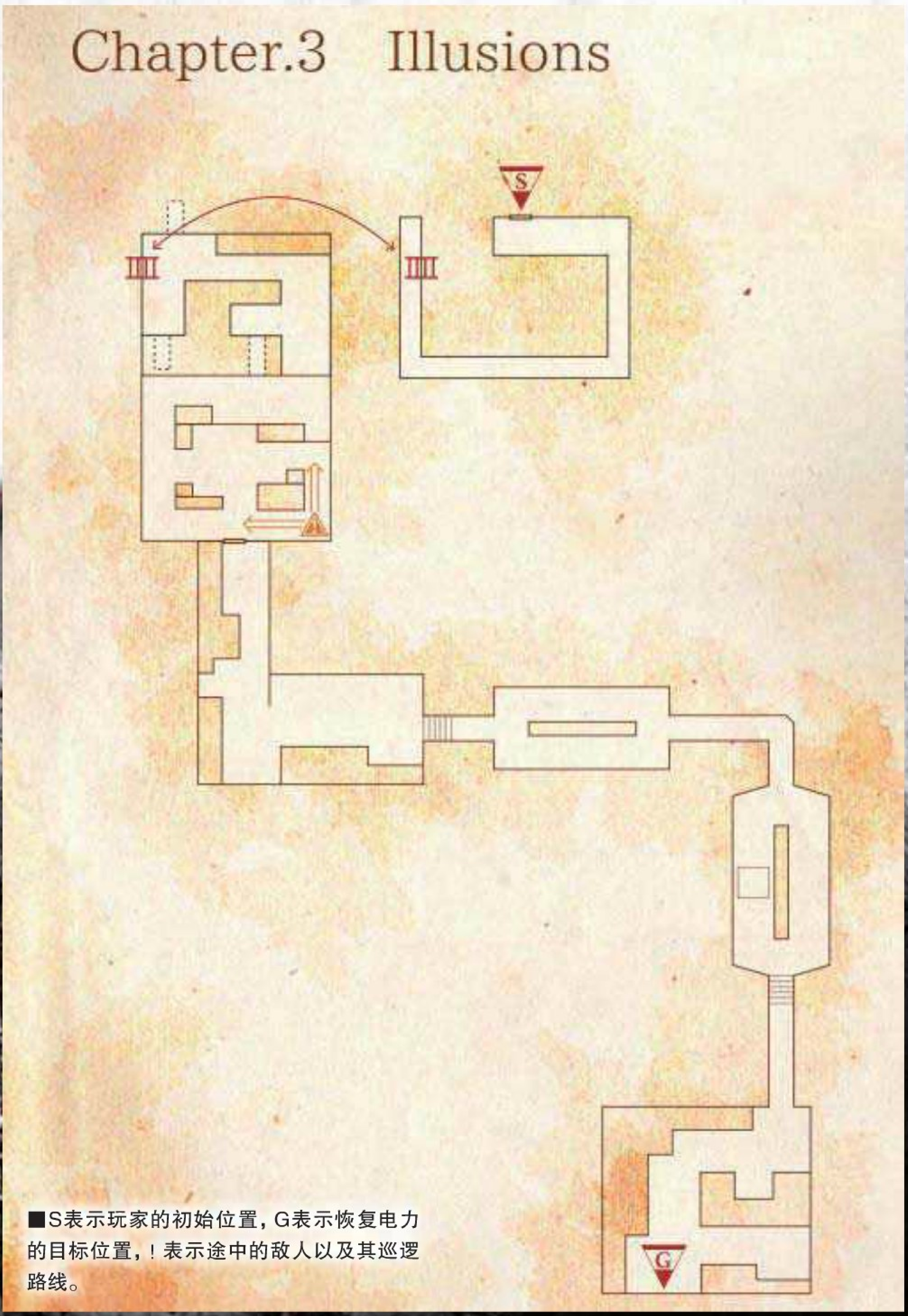
跟着莱斯里进入通道，鲁维克现身的剧情后，左前方最远处的圆洞内有**信件1–8**，解锁方式与保险箱1–1一致。走出通道就是正篇双巨人之战的场景，原先用来躲避巨人攻击的通道内有**唱片1–5**（稍后莱斯里也会躲在此处）。由于大门紧闭，玩家要先解开谜题，提示就在旁边的字条上。往回走少许就会听到巨人的嘶吼，照射莫比乌斯标志回到墓地场景，这里有三座坟墓上印着黑白色的莫比乌斯标志，聚光后能够分别得到3座石像（扳动正篇中杂兵放出巨人的机关同样会有“惊喜”）。根据提示，按照“牛头像Ⅴ”、“背十字架像Ⅶ”、“展翅像ⅩⅣ”的方式摆放石像就能开启大门。随后会有巨人闯入，只要趁它不注意时冲向大门即可，被抓到可是一击死的。

进入教堂触发剧情后是一段追逐战，玩家需要躲开西装男的追击，基曼默认处在冲刺状态，只需记熟路线就能轻松通过，最后阶段还会有巨大的黑手从左右袭来，往其袭来的逆向躲避即可结束本章。

第3章 Illusions

收集品：人事档案2、研究纪录4、撕碎的信4、唱片3、蜗牛2

推开房门后场景发生变化，基曼身处正篇时赛巴斯汀常常利用的“镜世界”，同样也有熟悉的护士姐姐。先不要急于离开，立刻转身返回身后的房间、桌上就有**信件2–1**，保险箱的密码在进门处右手边的墙上，需用手电筒令其显现，由于数字环之间有相互作用关系，建议先转中间的，再转内侧的，最后调整最外侧的一环。



■S表示玩家的初始位置，G表示恢复电力的目标位置，！表示途中的敌人以及其巡逻路线。

来到大厅护士会打开前台的侧门，伴随着场景的震动墙上出现莫比乌斯标志的一角，但并未完全显现，接下来要触发三处剧情，让墙壁的外层逐渐剥落——①返回病房走廊调查发出红光的门，剧情过后房间内的凳子上可找到**纪录2–1**，继续调查另外两个发出红光的病房可以看到莱斯里和赛巴斯汀；②靠近正篇用于升级的电椅触发剧情，当然对于没有绿色凝胶概念的DLC而言这里并没有其他作用；③绕到正篇用小钥匙开启的置物柜区域，靠近播放着《月光》的留声机，等身边的“灯女”消失，离开时又会触发对话。（注：第二弹DLC中灯女的名字从Light Woman改成了Shade，攻略中为了便于描述依旧沿用先前的名称。）返回大厅后墙上的标志就会彻底显现，用手电筒聚焦并推开房门。

在可以看到STEM终端机的场景里并没有收集要素，直接照射左后方墙上的莫比乌斯标志离开。道路右侧的指纹门在停电的状态下无法启动，直走到走廊尽头会看到一个魔缠者跑开，不要太快接近，否则会被其发现。连打按键扳开房间内的双扇门后就会遭到偷袭，敌人虽然摔死但手电也用不了了。先调查墙上的绿光位置得到“化学荧光棒”，将它投掷出去可照亮场景，而玩家的目的是启动最深处的发电机。注意这里关系到一个特殊成就/奖杯，如果不慎被巡逻的敌人发现，钻入通风口就安全了，沿途还有一个深坑会导致坠落死，千万小心（地形请参看地图）。

电力恢复后沿原路返回，途中可以捡到一把斧头，房门倒下时发出的响声会引来两个敌人。建议先原地不动，等近处的女性魔缠者回头后将其击杀，再慢慢跟着男性敌人移动，穿过通风口到达隔壁房间，就可以爬上来时的扶梯。

启动先前见到的指纹门沿楼梯来到下层，看到黄色推车时先左拐，可以在柜台上回收**唱片2–1**。拉开推车调查第二扇指纹门，需要等三盏指示灯全部变绿后才能通行，这也是对后续流程的一个提示。继续前进在房间内的幻影边找到**纪录2–2**，剧情过后场景会变得一片血红，从侧面出现的门离开。

走到尽头会发现正坐做着休息的灯女，靠近它出现视角提示后就立刻跑向其对面若隐若现的房门，等门完全显现后果断离开。冲到尽头的房间先调查指纹锁，随后需要在指示灯变绿的期间与灯女周旋。穿过通风管道后又来到一个与第1章类似的机房，同样需要先看准机会调查指纹锁，再躲避灯女的搜捕。这里并不会出现电流，但灯女的警觉度很高，一定要耐心。（等待电梯的期间会播放德彪西的《月光》，如果在这里死了几次BGM则会变成一首8位风格的曲子。）冲入电梯后不要站在正中央，免得被灯女的“美腿”踹到。

来到下层暂时摆脱灯女，不过房间内遍布着尸怪，扔荧光棒时要注意落点，从货架下方爬过两次就可以开启机关门离开了。到达一个满是眼球的恶心房间可以拿到新的“手电筒”，黑暗模式下在装备界面按□/X键能切换手电筒和荧光棒。在眼球墙左侧的水槽中有**蜗牛2–1**，对着眼球中心的莫比乌斯标志聚光，穿过走廊看到数台电脑时，左边的桌上有**信件2–2**，保险箱的解谜原理是让三个转盘的血迹与本体的血迹吻合，非常简单。

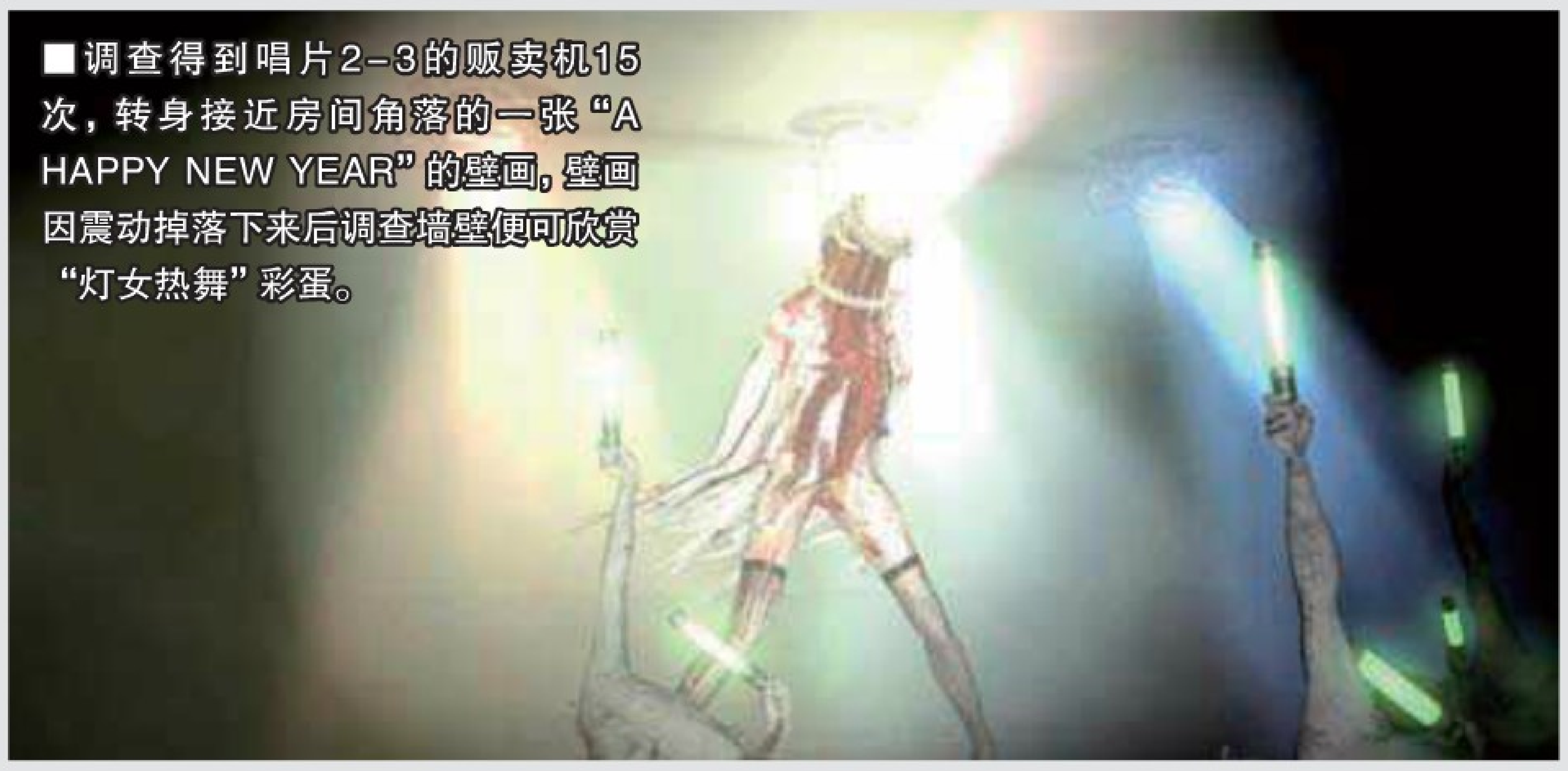
到达下层时先对着房间中央的圆形底盘聚光，随后会出现巨大的机关门，而密码就在其右侧的白板上，注意用手电照射白板只会显示3×3的范围，而最上方

一排和最左侧一列的按键在白板后的墙壁上。开门进入走廊，右手边的小推车上有**纪录 2–3**，穿过 STEM 终端机所在的房间就能看到存档点了。

左拐来到一个上下颠倒的暗红色场景，沿着漆黑又漫长的扶梯往下爬，可以到达一所充满着既视感的警局。在集体办公区域，桌上摆着“御用”纸灯笼和眼镜的是乔瑟夫的办公桌，其背后的桌上有**唱片 2–2**，右侧空荡荡的桌子虽然没有标志提示，但用手电筒聚光可以让基曼的办公桌显现。进入探长办公室触发剧情，随后从侧门离开，先进入右侧的审讯室，在门后的书架上有**信件 2–3**，照射审讯室的玻璃便能令保险箱的密码显现。举例说明，如果密码为“左 23、右 7、左 14”，则表示要通过左转的方式让刻度到达 23，再右转让刻度到 7，最后左转到刻度 14，中途不能退出。穿过亮着 EXIT 灯的大门来到另一时段的探长办公室，这里没有收集要素。继续前进第三次在探长办公室触发剧情，赛巴斯汀办公桌右前方的行李箱中有**蜗牛 2–2**，左侧的台灯边则放着**档案 2–1**。

推门离开目睹整座城市崩塌，沿着惟一的道路前进，在脚手架处是“推落”的系统教学。进入大楼后，右手边一个机箱上有**纪录2–4**。下层的两个敌人都可以用推落这种零消耗的方式干掉，而钻过途中的通风口还可以回收一个斧子备用。拉动机关通过升降桥、沿着HOTEL的标志牌进入旅馆，在前台一幅壁画边的墙上钉着**档案2–2**，前进不远调查自动贩卖机会掉出**唱片2–3**。贩卖机左侧的微波炉边则有**信件2–4**，保险箱的开启方式依旧是点亮所有的按键，不过相比前两章，下方会出现一个数字表示按键的次数限制，需要稍稍动一下脑筋。到达墙上有不完整莫比乌斯标志的房间，右侧沙发上就有“雕像碎片”，穿过左侧墙壁的缺口，在最深处的办公桌上有第2块“雕像碎片”，这里可以无视破门而出的敌人、直接跑过去拿了就走。安上两块碎片后，用手电筒聚光的方式让墙上的标志完整，便能照出电梯。

踹开木板来到室外，在前进的途中会看到正在正篇第 11 章的难点——卷帘门处奋战的赛巴斯汀(笑)。继续前进会遭遇一个拿机枪扫射的敌人，这里不要蹲在掩体后面太久，否则身边的油桶很可能被它打爆，直接冲入对面的小房间拿到手枪就可以还击了。随后从开启的铁门中会冲出敌人，利用场景中的油桶可以轻松解决。拉动房间内的开关后还会陆续有敌人袭来，依旧是打爆油桶形成范围杀伤，这里的子弹掉落率也很高。进入一段浓雾弥漫的昏暗通道触发剧情后，就要迎来 BOSS 战。



■调查得到唱片2–3的贩卖机15次，转身接近房间角落的一张“A HAPPY NEW YEAR”的壁画，壁画因震动掉落下来后调查墙壁便可欣赏“灯女热舞”彩蛋。

BOSS战 Shade

忍了3章终于有武器可以教训灯女了，不过当玩家被其红光照射时是无法举枪的，因此依旧需要活用掩体。让自己保持在柱子左侧、稍稍探出半个身位瞄准，不慎被发现就先设法甩开BOSS的追踪，等其灯光变成黄色或白色后再伺机反攻。毕竟BOSS是一击必杀的，战斗中一定要保持平稳的心态。场景四周有一些弹药补给，不过打身体比较耗子弹，用枪准确击中灯女正面的灯罩3次便可获胜，调查其留下的灯罩还可以泄愤。

进入通道跑向亮光处触发剧情，本章最后又是与西装男的追逐战，途中会有拼接的木板以及突然刺下的巨型蜘蛛脚阻挡去路，只需朝另一侧绕过即可，跑到开阔地带就安全了。

第4章 A Ghost is Born

收集品：人事档案 1、研究纪录 4、撕碎的信 4、唱片 2、蜗牛 3

一开场手枪就丢了，相信玩家此刻的心情与基曼一样——只想骂人。前进不远被一幅由血细胞组成的鲁维克画像挡住去路，长按○ /A 键用火把将其烧毁就能继续通行。扳开电梯门时目睹电梯坠落，赛巴斯汀的声音也提醒玩家此时对应正篇第 13 章。进入通风管道，在房间内的桌子上可找到**纪录 2–5**。

到达开阔的餐厅时，莱斯里被鲁维克的血细胞缠住，需要玩家烧毁画像帮其脱身，从此处开始就是成就 / 奖杯“没有溅血”的判定了。这里有两名敌人巡逻，想要潜行暗杀非常容易，但要注意地上的器皿碎片，踩上发出的声响也是会引起敌人警觉的。如果想解锁成就 / 奖杯，就只能看准其行动路线绕过了，第二个敌人位于画像附近，可以用投掷酒瓶的方式引到远处，趁机点燃鲁维克画像后场景中的敌人就会全部死亡（这不算玩家击杀）。

追赶莱斯里的途中在长廊处会听到噪音，左手边的墙上就有莫比乌斯标志，照射进入房间后可发现**信件 2–5**，保险箱的三个颜色密码分别在：①进门处正对面的空调下方，②饮水机左侧墙上倾斜的壁画上，③小房间内台灯左侧的白板上。继续前进从着火处跳到下层，出门先右拐，尽头的人字梯上有**唱片 2–4**，左拐跟着黑猫来到存档点边可回收**纪录 2–6**。连打按键开门后到达有众多尸怪游走的仓库，这里同样是“没有溅血”判定的场景，如果不追求成就 / 奖杯，可以利用“靠近敌人然后快速冲刺跑开”的方式引诱其自爆。不想惊动尸怪就稍微麻烦些，先拿好酒瓶下楼，无视正在进食的那个，绕过拐角处的两只敌人进入通风口。在隔壁挂满猪肉的房间扔酒瓶引开两只进食的尸怪，上前拿到“旅馆门禁卡”就迅速后退。沿通风管原路返回，在先前两只尸怪游走的地方推动黄色的推车，推车碰倒的架子会引起敌人的注意，往左前方跑两步就立刻俯身潜行，最后刷卡的声音是不会惊扰尸怪的。

离开后看到一只老鼠跑进左侧的半开着的电梯，侧身进入其中可以发现**蜗牛 2–3**。踢开两个挡路的木箱时会听到赛巴斯汀的一句“Damn it！ F*ck！”，此时他刚逃离“保险箱头（Keeper）”的追捕、正被卡在送餐电梯中，调查一下房间内亮着绿灯的电梯开关就可以帮他解围，顺便解锁成就 / 奖杯了。

到达厨房看到莱斯里又被缠住，这里有3个敌人游走，也有2幅鲁维克画像需要烧毁，是成就/奖杯的难点所在。拿到入口处的酒瓶后先不管右侧的画和敌人，朝正前方走，在图示位置的左侧和右侧各有一只魔缠者，等左侧的回头后迅速钻入正前方的通风管，其左右通道各通向一幅画。先走左侧通道，把酒瓶从破碎的窗户扔到房间内，待敌人追进去后关闭房门就可以安心烧画了（它在撞门时不算看见玩家）。重新进入通风管往右侧的通道爬，在里面窥探两名敌人的走位，一旦右侧的转过身就立刻出去往第二幅画挺进，靠近后朝远处扔一个酒瓶引开敌人烧画，成功后莱斯里暂时脱身。注意此时场景中的敌人还不会死亡，一定要迅速潜入隔壁烧毁第三幅画。

剧情过后虽然拿到手枪但并没有子弹，调查房间内的送餐电梯可以发现**信件 2–6**，解锁方式与保险箱 2–4 一致。随后带着莱斯里一起行动，推开旅馆的大门就要迎来剧情——乔瑟夫被 0 发子弹的手枪“剧情杀”（汗）。

经过存档点后推开大门，玩家又来到了灯塔精神病院。大厅内有几个魔缠者游走，用场景中的斧子并不难解决，这里其实也可以无视敌人、直接朝监控室的房门冲，连打按键进入其中。敲碎监控屏后场景发生变化，走下楼梯用手电照射停尸间中央那张空床，随后搭乘升降梯到达上层。走廊拐角的小推车上摆放着**纪录 2–7**，走下楼梯后楼梯的正下方还藏着**蜗牛 2–4**。照射桌上的莫比乌斯标志、令 STEM 模型显现后，房间内会充斥着墨绿色的浓雾，需要对浓雾最集中的位置用手电聚光，依次是：①进门处的四角桌，② STEM 模型对面的废品槽，③隔壁小房间的“浴缸”状容器。

一阵强光过后基曼来到正篇第 1 章“电锯屠夫（Sadist）”切肉的房间，绕过桌案后方的布帘可以发现**信件 2–7**，保险箱的密码需要踢碎角落的众多木箱，才能在其后的墙上看到。沿着赛巴斯汀走过的道路前进，见到莱斯里后场景又变回第一弹 DLC 经过的区域。穿过通风管后目睹一个敌人用散弹枪开门，顺利将其暗杀就能拿到这把武器了。站在拿子弹的桌案后轰开封闭的大门，会有 4 名敌人涌入，其中一个还拿着枪，利用桌子卡位可较为安全地击杀。上楼后有一个敌人蹲着进食，把酒瓶投掷到它身边可以引来尸怪同归于尽。

进入通风管道并照射尽头的莫比乌斯标志，跳到下层就是正篇第 1 章的血池，这里会不断有魔缠者刷出，不要管身后的敌人，优先击杀挡路的尸怪。在接近铁门时右边的小房间还会有伪・鲁维克冲出，需要喷两枪才能放倒，其身后的房间里则有**唱片 2–5**，最后冲入双扇铁门便能甩开追兵。

西装男现身后，用手电照射左手边浓雾弥漫的铁格门，继续前进在存档点边放着**档案 2–3**。走下扶梯、自动门开启后先右拐，在墙角处有**信件 2–8**，解谜原理与保险箱 2 一致。现在基曼所处的位置就是正篇第 15 章终盘的场景，开启大门后先进入右侧的房间，可在桌上找到**纪录 2–8**。调查走廊尽头的电梯，身后的房门就会被逐一踹开，玩家要在电梯到来期间击倒袭来的魔缠者。由于敌人移动很快，务必确保命中率，并多利用走位尝试一次喷倒两个目标（请至少留 1 发子弹）。搭乘电梯到达 STEM 终端机处，冲着中央的鲁维克大脑喷一枪就能迎来伪结局并解锁成就/奖杯，闹剧过后追着莱斯里跑到最上层展开最终战。

BOSS战 The Administrator

最终战共分为三个阶段。第一阶段迎战西装男，它会变化出多个分身步步逼近，只有真身才会展开攻击，靠近分身后则会烟消云散。BOSS 发动攻击的瞬间头部和手部会发光，用手电照射、身上冒出红光的就是本体。场景中的莫比乌斯标志可以照出子弹补给，命中 4 ~ 5 枪后进入下一阶段。

第二阶段是此役的惟一难点，“双红衣基曼”一个持斧砍杀、一个近身抓投，行动诡异、举止恐怖，音效声也让人不寒而栗。由于对方的移动速度很快，建议采取先故意近身引诱其出招，再加速冲刺跑开，然后回身攻击的战术，比较容易命中，否则被打红血后基本没有回复的时间。另外周围的场景会不断变化，照射标志后要尽快回收弹药，否则一会有可能就变没了。

第三阶段开始前先往右侧的石柱走，这里有最后一个收集品**蜗牛 2–5**。跑向 BOSS 的途中它会从远处用砖块形成波浪攻击，要提前躲到掩体后方。近身后 BOSS 两侧的黑色巨爪能替其抵挡攻击，故一开始先不要急着开枪，当巨爪掌心出现红色的光芒时瞄准攻击可以打断出招，命中两枪即可打退一个爪子。最后没有巨爪护体的 BOSS 也就任人宰割了，用荧光棒砸中还有特殊音效。

成就 / 奖杯

两弹 DLC 的流程均不长，成就 / 奖杯方面也没有太大难点，在一周目通关的过程中应尽量拿到所有收集品。由于二周目也不存在什么继承要素，且黑暗模式中敌人的配置与一般模式没有任何区别，建议先用正常模式打一段到记录点存档，然后趁着流程熟练、印象深刻立即切换到黑暗模式，这样循序渐进的方式虽然稍微耗时，但会简单不少。

The Assignment

奖杯总数	10	铜杯	7	银杯	3	金杯	0	白金	0

· XOne/X360版

成就总数	250点/10个
全成就难度	3/10
全成就所需时间	4～5小时
在线成就	无
最少通关次数	2次
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

· PS4/PS3版

全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	4～5小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2次
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

恶作剧电话 20点/

解锁条件 利用电话声把敌人引进房间锁起来（第1章）

获得方法 在初次遇到灯女后不久，会遭遇一名在长廊上巡逻的敌人，调查房间内的电话可以把它吸引到隔壁房间并关起来。稍后在拿取“研究室门禁卡”的房间，也可以用手机铃声引诱敌人，把它关进小房间同样可以解锁。

一举多得 20点/

解锁条件 用一个陷阱杀死两个以上的敌人（第2章）

获得方法 在第二个有地刺机关的房间，利用酒瓶或跑位把两名敌人都引到机关上同时杀死即可。第2章终盘利用墓地区域的落穴，把敌人逐一引下去摔死同样可以解锁。

斧头就够了 20点/

解锁条件 不使用斧头以外的任何物品或电子装置打倒乔瑟夫（第2章）

获得方法 除了自己不能使用外，电子装置被乔瑟夫的子弹误中也有可能导致成就/奖杯无法解锁，因此建议尽量在中央的圆形房间与其周旋。

无惧黑暗 40点/

解锁条件 在The Assignment中以KURAYAMI模式完成游戏

以怪制怪 20点/

解锁条件 利用一只尸怪抓住并杀死一个魔缠者（第2章）

获得方法 终盘有尸鬼从棺材里爬出来的位置，把酒瓶砸在房间墙壁的缺口处，把户外的魔缠者和室内的尸鬼同时引过去就可以目睹“大爆炸”。

不一样的开始 20点/

解锁条件 完成第1章“An Oath”

另有内情 40点/

解锁条件 完成第2章“Crossing Paths”

医生的笔记 40点/

解锁条件 The Assignment中收集所有研究纪录

我的过去 15点/

解锁条件 在The Assignment中收集所有人事档案

不幸的信件？ 15点/

解锁条件 在The Assignment中完整拼凑隐藏信件

获得方法 集齐8个碎片后，还要在菜单的“ARCHIVE”界面中将其拼凑起来才行，□/X键旋转碎片、左摇杆控制移动、○/A键放置。拼图方式如图所示。

The Consequence

奖杯总数	10	铜杯	7	银杯	3	金杯	0	白金	0

· XOne/X360版

成就总数	250点/10个
全成就难度	3/10
全成就所需时间	4～5小时
在线成就	无
最少通关次数	2次
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

· PS4/PS3版

全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	4～5小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2次
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

暗中摸索 20点/

解锁条件 使用不超过10根化学荧光棒就启动发电机（第3章）

获得方法 从手电筒坏掉开始，到恢复电力为止，中途扔出的荧光棒数量小于10。由于荧光棒拿在手上的亮光效果很微弱，大部分时候都要摸黑进行。建议一周目先熟悉地形，在进行黑暗模式时再挑战此成就/奖杯，具体路线地形请参看前文地图。

真实英雄 20点/

解锁条件 在旅馆中拯救赛巴斯汀的性命（第4章）

获得方法 通过旅馆中尸怪出没的场景后，在踢碎挡路的木箱时会听到正篇男主角赛巴斯汀说话的声音，调查前方亮着绿灯的送餐电梯就能替其解围。

没有溅血 20点/

解锁条件 在不被发现且不打倒任何敌人的情况下通过旅馆（第4章）

获得方法 从莱斯里第一次被缠住开始，不击杀敌人、同时也不能被发现（即触发红色警觉状态）。旅馆中一共要经过三处有敌人的场景，第二战不能让尸怪自爆，难点主要集中在第三战。玩家可以参照前文介绍的流程顺序，一旦被发现就立刻读取自动存档点重来。跳成就/奖杯的时机是推开旅馆大门的瞬间。

按照计划 20点/

解锁条件 在The Consequence中的最后决战前打倒鲁维克（第4章）

获得方法 在最终BOSS战前的STEM终端机处，开枪攻击场景中央的鲁维克大脑。

分崩离析 20点/

解锁条件 完成第3章“Illusions”

何去何从？ 40点/

解锁条件 完成第4章“A Ghost is Born”

都是你的错 40点/

解锁条件 在The Consequence中收集所有研究纪录

成为探员 15点/

解锁条件 在The Consequence中收集所有人事档案

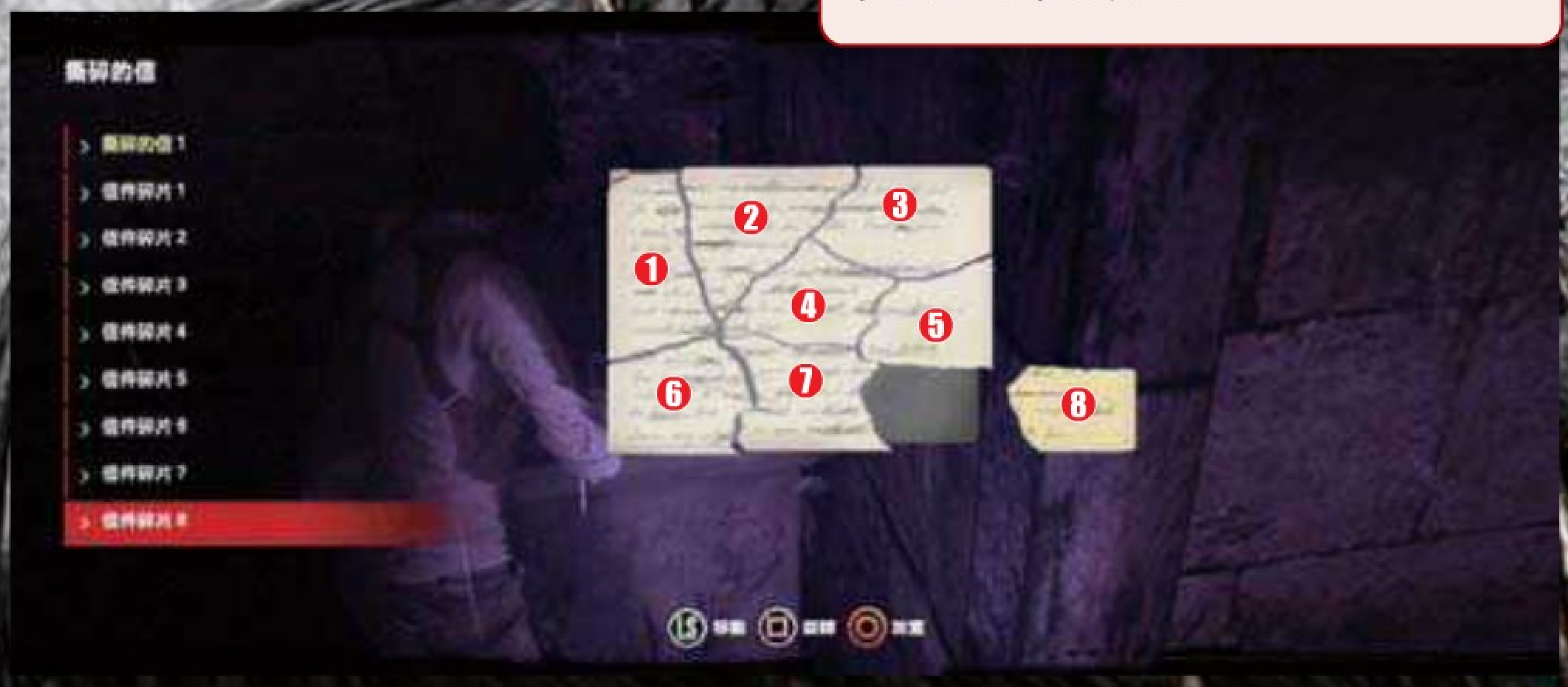
终极黑暗 40点/

解锁条件 在The Consequence中以KURAYAMI模式完成游戏

这只是开始 15点/

解锁条件 在The Consequence中完整拼凑隐藏信件

获得方法 集齐8个碎片后，还要在菜单的“ARCHIVE”界面中将其拼凑起来才行，□/X键旋转碎片、左摇杆控制移动、○/A键放置。拼图方式如图所示。



文 纱迦　美编 小瑟

Ascendance DLC
丧尸模式彩蛋详解

3 月底，《使命召唤 先进战争》的 XOne/X360 版追加了第 2 个大型 DLC：Ascendance。这个 DLC 一如既往地包括了 4 张联机对抗地图和 1 个丧尸模式地图，也就是本文要介绍的 Infection，一个月后该 DLC 又登录了 PSN 平台。这个 DLC 在发售之前曾经备受老玩家的期待，因为从成就列表来看游戏增加了幸存者等新要素，但实际上手之后发现也就那么回事儿。而且这回的丧尸有个最大的问题，那就是不能无限遛丧尸。过去 T 组的丧尸虽然遛着遛着也会挂掉，但会补充新的丧尸。而 AW 的丧尸不仅死得快，而且死完之后不会补，这就无形中加大了解彩蛋的难度。闲话少说，让我们走入正题。

综述

地图分析

Infection 这张图并不复杂，一般人花两到三盘就能熟悉完。这种图一共分为 6 个部分，分别介绍一下：

HOARD MORE：俗称出生点，是一个室内场景，左上角二楼有个抽枪点，这个点基本没有什么腾挪空间，比较坑爹。第一个幸存者一定会在这里逃走。

VALUE VOLTAGE：俗称加油站。这个地方有升级点和抽枪点，地势空旷，适合遛丧尸。而且这里有一个汽车机关，开动后可以吸引丧尸的注意，相当实用。

ATLAS COMMAND：俗称司令部。有抽枪点，另外有通往下水道的大门，一般不推荐在此逗留。

SEWERS：俗称下水道，实际上也是标准的下水道。初期只能从司令部进去，里面有消毒室、抽枪点等重要设施，也有大量关系到彩蛋的机关，称得上是这张地图的中心区域，外骨骼动力服也要在此获得。

BURGER TOWN：俗称汉堡镇，标志型建筑是一家汉堡快餐店，本次彩蛋与之有莫大的关系。这个地图是最适合用来遛丧尸的，不仅设施齐备，而且绕着店跑的话完全没什么威胁。屋顶还有空袭机关，抗不住的时候也可以跳上去喘口气。

PIT：其实应该算作下水道区域的一部分，这里有抽枪点和消毒室。

EXO 能力

这张地图并没有增加新的 EXO 能力。和上一张图一样，所有的 EXO 能力都需要在指定的贩卖机处购买，贩卖机需要先打开电源才能使用。电源的位置可以根据联往贩卖机的电缆判断。

EXO MEDIC：医疗能力。单人游戏时效果为死后自动复活一次，购买次数有限。多人游戏时效果为加快救援同伴的速度。

EXO SLAM：购买后玩家在二段跳后快速按 B/ ○键，可以使出砸地，能让一定范围内的丧尸陷入硬直。在 Infection 中基本无用。

EXO RELOAD：即俗称的快手，加快上弹速度，可以说是必备的技能。

EXO HEALTH：即俗称的厚皮，提升玩家的体力上限，同样是百分百必买的技能。

EXO SOLDIER：可以加快换枪速度和盲射精度，并支持跑动中上弹和攻击，作用不大。

感染和消毒

在上一个 DLC：HAVOC 中新增了一种丧尸敌人，这种敌人身上缠绕着黄绿色的毒气，一旦被其攻击到，玩家的视野就会模糊，同时画面下方出现倒计时。此时玩家需要赶往消毒室进行清洗。如果倒计时结束就会直接死亡，不能抢救。而在倒计时中如果连续受到感染丧尸的攻击，倒计时会加快减少。消毒需要花费 250 元，而且有冷却时间。不过开启消毒之后只要站在消毒室里的全员都可以消毒，而无需自己给钱才能使用。顺带一提的是，消毒效果对感染丧尸拥有一击必杀的威力。

在 Infection 里，消毒室被移到了下水道的深处，和各个区域都有较远距离。感染敌人只会出现在特定的波数，因此在感染波时建议全员退守下水道作战。不过下水道不太适合作战，这点要特别注意。

此外 Infection 新增了全境感染的设定。在特定波数开始时，画面上会出现提示，称某区域被全境感染。在这个状态下只要玩家进入该区域就会自动感染。只有出生点和下水道不会被全境感染，出现这种情况时一般也是建议在下水道坚守。打过这一波后全境感染就会自动解除。

3D 打印机

3D 打印机已经在 AW 里取代了传统丧尸中的抽奖箱。玩家花费 1000 元可以随机抽取武器，和过去一样，抽到一定程度时 3D 打印机会换位置，玩家可以在特定位置的地图上查看跑到了哪里。

和上一个 DLC 一样，这次 3D 打印机里最强力的武器依然是俗称电子喷的 CEL-3 Cauterizer，类似猴子炸弹般存在的 Distraction Drone 也十分给力。

在 Infection 的 3D 打印机里新增了一种武器：Magnetron，俗称微波枪。这把枪命中丧尸后会产生微波加热似的效果，持续加热下丧尸的身体就会爆开。微波枪子弹有限，而且连续射击还有过热的设定。从实用性来说这个武器不算强，不过关系到成就奖杯和彩蛋。

幸存者

幸存者算是这个 DLC 为数不多的新要素。幸存者会在固定的波数出现，出现后他会来到指定的脱出点等待救援。如果幸存者遭受丧尸的攻击过多就会死亡，此时就算救援失败。成功救出幸存者后，玩家当前所持的武器可以获得一次免费升级机会，然而并没有什么用。在 25 波之前，幸存者会固定于第 6、12、17、22 波出现。

彩蛋解法

Infection 的彩蛋用 1 ~ 4 人都可以解除，不过和上一个 DLC 相反，这次的彩蛋人越多越简单。因为这次彩蛋要求寻找大量随机位置的物品，而且基本上都是找到一个才会出现下一个，因此人少的话能把人活活气死。再加上不能无限遛丧尸，彩蛋的难度也无形中提高了不少。

注：下文所提到的拿道具、放道具、调查、使用，如无特别说明均指按住 X/ □键。游戏中不会有按键提示。

第一步 锅和阀门

在出生点，幸存者搭飞机上去的地方，往右上看，你会看到一个平底锅。用二段跳在空中按住 X/ □键可以取得。由于需要二段跳，所以首先要赚够钱开启下水道的门之后才能取得。

这时玩家还需要寻找 4 个阀门，这一步对于新手来说是个很大的难点。在下水道区域有 4 个阀门，其特征是黄色水管 + 红色阀门，靠近后没有提示，按住 X/ □键后阀门会制动旋转打开并喷出蒸汽。4 个阀门会随机出现于下水道的 30 个位置（没错，30 个位置），不光是玩家视野所及之处，头顶的天花板上也有可能有，只是不会出现于水下。而且这 4 个阀门是依次出现的，不找到第一个，第二个就不会出现，以此类推，因此相当恶心。

■阀门非常不起眼，一晚上打下来真是瞎了眼。

■二段跳时才能看到锅的位置。

第二步 献祭

打开 4 个阀门，原本下水道区域鳄鱼陷阱旁边的瀑布里就会打开一扇暗门。把平底锅放进里面的祭坛上，然后在这里不断屠杀丧尸，大约在一波半的程度后祭坛就会升起，这时就可以拿着平底锅去汉堡镇了。在完成这个步骤时要注意，一定要等丧尸进入祭坛区域后再杀。这一步越早完成越好，最理想的状态是 5 波左右，因为接下来的敌人会比较强，而且会有感染波等突发情况干扰。

第三步 制作烤肉

来到汉堡镇的快餐店里，在升级点旁边有一个炉子，可以把平底锅放上去。这时玩家需要寻找4块肉。这4块肉会分布于加油站、司令部、下水道和汉堡镇，每个区域有且只有一块肉。同样，在找到第一块肉并将其送回平底锅上之前，第二块肉是不会出现的。这4块肉差不多也有30个左右的位置，依然只能进行地毯式的搜索。如果是4人游戏的话，一人负责一个区域就会轻松不少，不然真的会找疯的。

找齐4块肉并放进锅里后，4块肉就会变成一块完整的肉。这时玩家需要使用本DLC新增的微波枪Magnetron对肉进行加热。当肉冒烟之后即表示熟了。

■肉的位置十分猥琐，有时放在大路中央反而更能迷惑玩家。

第四步 制作汉堡包

光有肉还不行，玩家还需要面包。这时玩家需要寻找汉堡快餐店员丧尸，这种丧尸头上戴着帽子，比较好认，他会在第8波之后随机出现。打死店员丧尸就有可能掉落面包，但只是有可能而已。

把面包也放进锅里，汉堡包就制作好了。但注意，这个汉堡包具有感染效果，拿起来的人需要先去消毒，因此要注意拿的时机。消毒完成后，去快餐店旁边找那个人形玩具Bubby，把汉堡给它之后它会竖起大拇指。

第五步 进入大汉堡

接下来要去寻找电池。首先来到司令部抽枪点旁边，会看到Bubby的制作图。调查图后要迅速来到司令部电源所在地附近的一个白色装置处拿电池。装置打开的时间比较短，动作要快，两人配合为佳。

拿到电池后来到加油站，在加油站中间有4个蓝色的小装置，把电池放进去充电。充电需要一定时间，而且不能被丧尸干扰，最好是一人充电一人拉丧尸。充好之后可以获得一个红色的电池。把红色的电池交给Bubby，就可以进入快餐店楼上的大汉堡了。

▲图示即为拿电池处。

▲这就是充电的位置，如果被丧尸打断就要从头来过。单人游戏时难度很大。

第六步 升级卡

进入大汉堡后，调查有Bubby制作图的屏幕，会提示不对。接下来就是整个彩蛋最麻烦的一步，来到下水道激活鳄鱼陷阱。鳄鱼会主动吞食丧尸，吞食丧尸时如果攻击鳄鱼，就有几率出现一只断手。关于断手的位置似乎有些BUG，有些玩家会看不到，但也有些玩家会看到断手直接飘浮于水面上。总之每次鳄鱼出现后都走过去按住X/□搜刮一番是最佳解决方案。断手的出现几率略为坑爹，而到这个阶段在下水道遛丧尸是很危险的事情，所以说这是最麻烦的一步。建议是两个人在室外，两个人在下水道，平均分配一下丧尸数量会稳不少。

有了断手之后就离成功不远了。拿着断手来到出生点二楼抽枪点的门外，有一个类似DLC1里的读卡器，使用断手后可以拿到一张红色的卡。把卡交回大汉堡里的有Bubby制作图的屏幕，这时大汉堡会往外喷射小汉堡炸弹，之后会发射一枚火箭。等火箭上天后再次回到大汉堡，红色卡就会变为绿色卡。把卡交给Bubby，彩蛋就算完成了。

附加彩蛋

1. 这次游戏的彩蛋有两个结局。一种是 Bubby 拿到绿色的卡后直接爆炸，并随机给出一些道具。另一种是 Bubby 进入狂暴模式，自动砍杀丧尸，一定时间后也爆掉并随机给出道具。两种结局都可以解除成就奖杯。

2. 本地图存在一个音乐彩蛋，方法是找到位于 3 个位置的特殊道具，成功后背景音乐会变为巴赫的《D 小调托卡塔与赋格》。

3. 当玩家在本 DLC 中累计营救 25 名幸存者后，在模式菜单中将解除结局影片：Infection OUTRO。

成就/奖杯

XOne/X360 版

成就总数	250 点 /10 个
全成就难度	4/10
全成就所需时间	5 小时以上
在线成就	无
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无
特殊需求	无

PS4/PS3 版

奖杯总数	10	铜杯	8	银杯	2

全奖杯难度	4/10
全奖杯所需时间	5 小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1 次
有无会错过的奖杯	无
奖杯 BUG	无

和过去一样，本 DLC 的最大难关还是彩蛋。彩蛋的难度不高，但找东西很花时间。找几个靠谱的机友一起来努力吧！

注：以下成就奖杯必须全部在 Infection 里才能解除。

Alright, Alright 10点 / 铜杯

解锁条件 活到第 10 波

Climbing the Corporate Ladder 25点 / 铜杯

解锁条件 活到第 25 波

One Man's Poison... 25点 / 铜杯

解锁条件 利用消毒室一次秒杀 5 个感染丧尸

获得方法 推荐单打完成，在感染波故意留超过 5 个以上的感染丧尸不杀，然后来到消毒室一口气解决即可。此成就奖杯可共通，任意一人达成条件，全队均可解除。

Indirect Fire 25点 / 铜杯

解锁条件 用陷阱干掉 100 个僵尸

获得方法 这回 Infection 有很多牛逼的陷阱，如空袭、开电等等，100 个可谓不费吹灰之力。

Burgertown Escort Service 25点 / 铜杯

解锁条件 拯救 1 个幸存者

Abandon All Hope 40点 / 银杯

解锁条件 一局游戏拯救 4 个幸存者

获得方法 在 25 波之前，幸存者会固定于第 6、12、17、22 波，但拯救幸存者本身有一定难度。后期幸存者往往要跑大半个地图等待救援，失败是常见的。这里推荐一个办法，就是在幸存者波到来之前，4 名玩家分居 4 个区域，然后等幸存者出现之后，由火力最强的一名同伴去保护，其他人退守最远的区域，多遛而不是消灭丧尸，这样的话能分走一大部分主力，从而大大减轻幸存者的压力。

Blood-Spattered Savior 20点 / 铜杯

解锁条件 累计救出 20 个幸存者

获得方法 不限一局游戏，可以反复开新游戏来刷，在第 6 波救出幸存者之后就退。

Love Tap 25点 / 铜杯

解锁条件 用近战攻击干掉 Goliath

获得方法 歌利亚是本 DLC 新增的 BOSS，是一个全身铠甲的壮汉，还能使用全屏 EMP 攻击。BOSS 虽然血厚，但攻击以近战为主，EMP 攻击无杀伤力，速度也比较一般，所以绕圈子慢慢打就可以了。他最早会于第 10 波出现。

Popcorn 15点 / 铜杯

解锁条件 用微波枪 Magnetron 一局游戏干掉 50 个丧尸

获得方法 可以和 20 个幸存者一起刷，开局后抽出这把武器就认真打，50 个没什么难度。

MEAT IS MURDER 50点 / 银杯

解锁条件 解除彩蛋

杀出重围 人类分裂

次世代
专辑VOL.2
NEXT GEN
SPECIAL
-特别策划-
天际之路
Bethesda Softworks三十年
史诗传奇
未来展望者
Looking Glass工作室的兴衰
-独占强作-
血源诅咒
魔界战记5
异度之刃X
海贼无双3
闪乱神乐
夏日对决 少女们的选择
腐烂国度
周年版
-跨界特攻-
最终幻想 零式 高清版
鬼泣DMC 特别版
-DLC补完计划-
邪恶深处
使命召唤 先进战争
更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn
次世代专辑光盘定价：38.00元
本手册随盘附赠不能单独销售